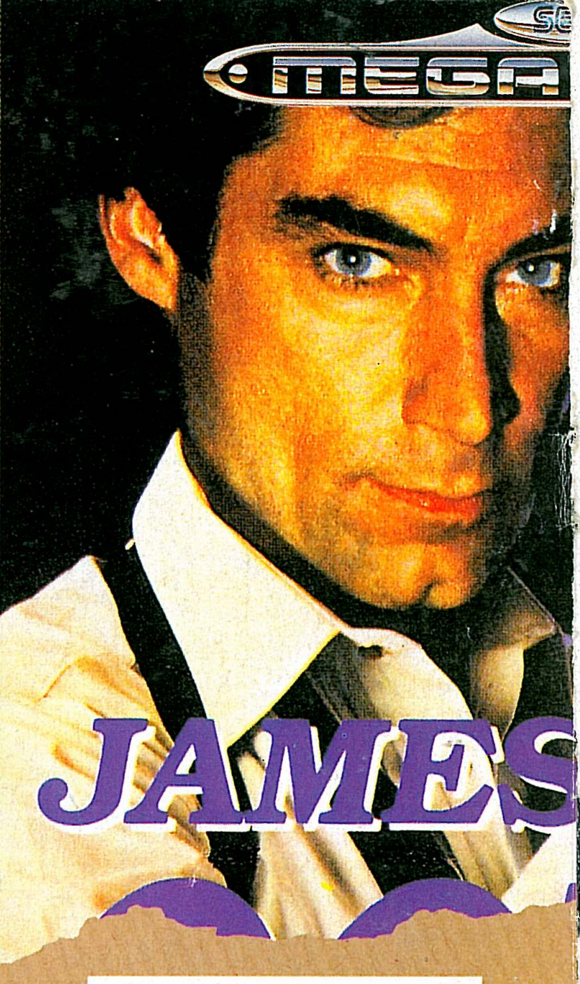


REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
NUMERO 1 • 350 PTA.
Mega SEGA
MUHAMMAD ALI HEAVY WEIGHT BOXING
PISTA
Muhammad Ali es el más fuerte de los diez boxeadores, por eso deberías seleccionarlo siempre si quieres tener las mayores oportunidades de ganar.
¡GRAN CONCURSO!
Con MEGA SEGA puedes ganar el primer MEGA CD ¡Es muy fácil!
MEGA REGALO
¡CROMOS COLECCIONABLES CON TRUCOS PARA TERMINAR TUS JUEGOS FAVORITOS
JUNGLE STRIKE
El nuevo super éxito de Electronic Arts
TINY TOONS
Los personajes de la tele en tu consola
SUPER KICK OFF
Dribla a los contrarios
00001
8 413042 141907

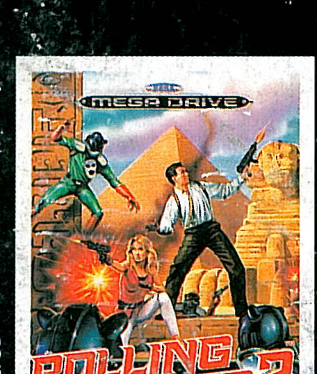








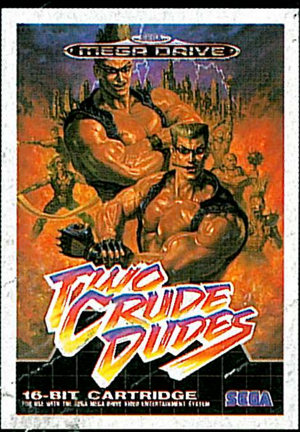
Juego de aventuras protagonizado por los famosos personajes del cine. 1 ó 2 jugadores simultáneos.
Se puede elegir tortuga y usar sus trucos.
Cada una, tiene los suyos.
Sonido Rock & Roll. Voces digitalizadas.



Elige tu arma y la acción se dispara. Una aventura de gran dinamismo que no concede tregua. Espectaculares gráficos, con visión cinematográfica. Calidad de sonido similar a banda sonora.

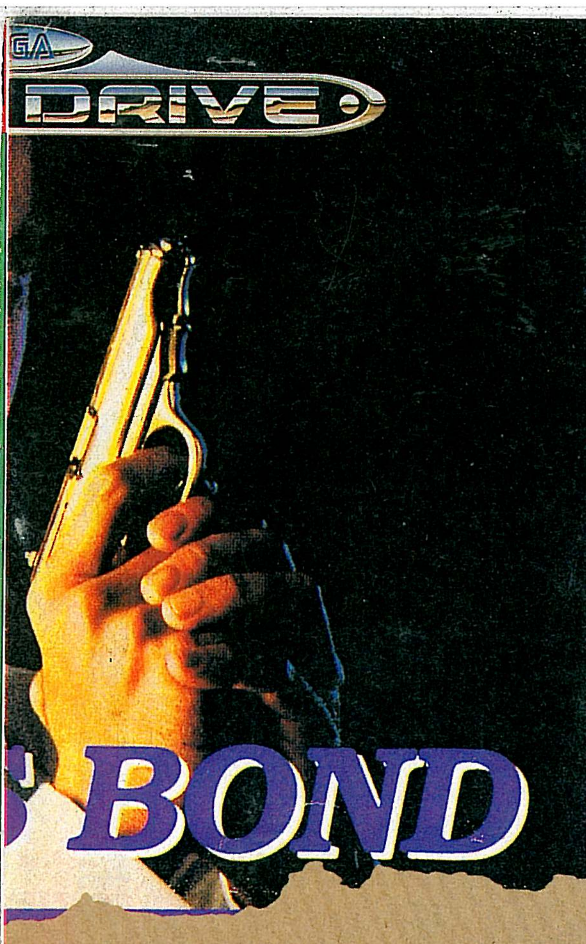


El campo de batalla ya es todo un espectáculo. Increíbles decorados, gráficos, perspectivas tridimensionales... Cuando empieza la acción, nada puede escapar a tu sistema de disparo con 360° de rotación. Extraordinaria banda sonora.



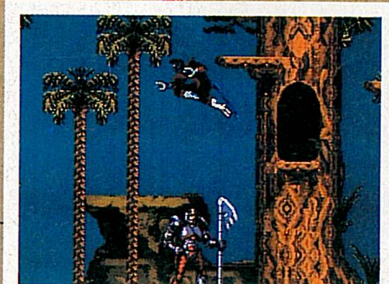
Cualquier objeto puede ser un arma arrojadiza en tus manos. Piedras, señales de tráfico, coches, camiones... Todo vale contra enemigos tan poderosos. Gráficos espectaculares y sonido muy efectista.

Unitros

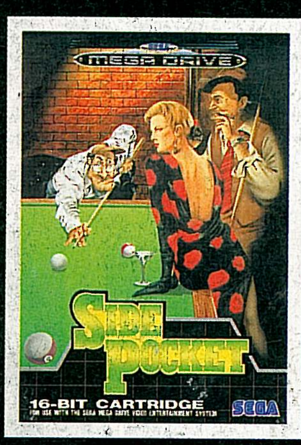


El imprevisible agente salta de nuevo a escena para enfrentarse a Spectra en el duelo definitivo.
La animación es total en base a filmación real.
La banda sonora nos transporta a una sala de cine.
Es auténtica.

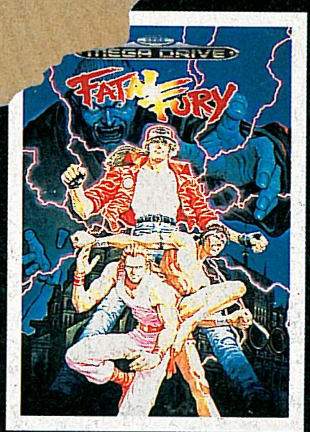




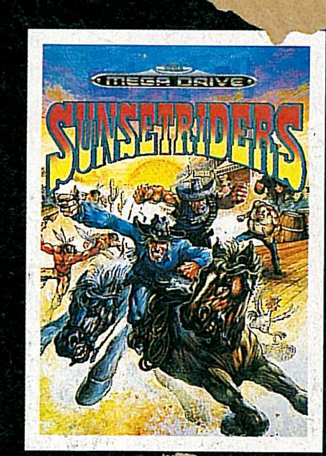
La mítica Patrulla X de los comics Marvel, ataca de nuevo. Puedes elegir entre 4 héroes y desplegar todos sus poderes mutantes.
Si la cosa se pone fea, hay otros 4 personajes a quien recurrir.
El realismo del cómic llevado al videojuego en toda su extensión.
Incluso en los gráficos. Voces y gritos digitalizados.
1 ó 2 jugadores a la vez.



Una nueva dimensión en el mundo del billar. Perspectiva aérea donde el control es total. Movimientos, choques, velocidad de la bola... Posibilidad de mano a mano entre 2 jugadores en jugadas especiales de carambola o campeonato. La música engancha e incita a jugar.



Un torneo de artes marciales donde sólo los más fuertes sobreviven.
Es el marco perfecto para que Terry, Andy y Joe, se tomen cumplida venganza contra el odioso Geese Howard y sus peligrosos secuaces.
Golpes demoledores, escenarios espectaculares, 9 luchadores a elegir y 1 ó 2 jugadores.
¿Quién da más?.



Juegos de aventuras ambientado en el salvaje Oeste.
El enemigo es un forajido llamada Paco el Loco.
1 ó 2 jugadores simultáneos.
Música country y redoble de estampidas.
Digitalización de voces.

ESTOS SON DE LEY

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE



DIRECTOR
Fernando López
JEFE DE REDACCION
Oscar del Moral
REDACCION
LH Servicios Informáticos,
Antonio García-Verdugo
Virginia Aranda
Virginia Fernández
Javier Guerrero
AUTOEDICION
Data Press S.A.
Alberto Caffaratto
Luis Marín
DIBUJOS • FOTOGRAFIAS
Antonio Perera
Albino López
DISEÑO DE PORTADA
Carlos Gonzaléz-Amezúa
EMAP IMAGES
Director editorial
Julian Rignall
DISEÑO
Osmond Brown
PUBLICIDAD
MP CONSULTORES, S.L.
Alberto Baquero
C/Don Quijote, 39-2º C
Tno: (91) 534 96 46
Fax: (91) 534 96 57
EMAP IMAGES
Tony Gray
07-44-71-9726700
JEFE DE PRODUCCION
Eduardo Agudelo
FILMACION
DATA PRESS, S.A.
FOTOMECANICA
RODACOLOR
LITOSCAN
IMPRESION
COBRHI, S.A. Industria Gráfica
COSLADA Tel: (91) 884 40 18
MARKETING
Marcus Rich
Sarah Hillard
ADMINISTRACION
Consejero Delegado
Clive Pembridge
Pilar Manzanera
EMAP IMAGES
Director gerente
Terry Pratt
Director de la publicación
Mark Swallow
EMAP España
Avda. de Betanzos, 60 - semisótano A
28034 MADRID
Fax: (91) 738 70 61
Tno.: (91) 378 14 00

EMAP Images
30-32 Farrington Lane
Londres EC1R 3AU
Tel: 07-44-071-9726700

D.L.: M-12823-1993

EDITORIAL

Bienvenidos, genios

Está claro que eres un verdadero genio. Primero, porque has acertado con la revista definitiva, Mega Sega. No encontrarás en otro lugar más información sobre todo el mundo de Sega, incluyendo juegos, consolas, productos, noticias y mucho más. Segundo, porque tienes en tu poder una de las máquinas más alucinantes que existen: una consola Sega.

¿Aún no tienes una consola Sega? Bueno, más vale que soluciones pronto ese problema; no quisiéramos que pases demasiado tiempo con el síndrome de abstinencia consolera (nueve de cada diez psiquiatras consideran que es posiblemente uno de los más terribles).

En las páginas de este primer número encontrarás la antesala de la noticia aunque un poco A OJO, y cuando el juego ya esté en la calle, pues eso... ¡A JUGAR!

Pero si ya te has dejado las pestañas con el juego, sin tampoco llegar muy lejos, lo que te hacen falta son PISTAS, o pedir consejo por carta a nuestro MEGA GOLFO, si es que estás dispuesto a arriesgarte a ser blanco de sus mordaces contestaciones.

Tampoco te pierdas las NOTICIAS del mundillo Sega, pues te pueden dar ideas sobre qué juegos serán en el futuro los TOP 10 del mercado, con los que conseguirás unas puntuaciones tan altas que te permitirán aparecer en las páginas de nuestra revista inscrito entre LOS MEJORES.

Y si, haciendo un esfuerzo que te honra, nos aguantas hasta el final, échale un vistazo a la GALERIA de juegos que puedes encontrar en las tiendas, para cuando no sepas con qué matar el tiempo y no te apetezca coger los libros.

Pero en su primer número, Mega Sega también necesita vuestra colaboración. Nada más sencillo: escribidnos diciendo... lo que sea: vuestro mejor récord, vuestro mejor truco para pasar la pantallita que siempre se atasca, vuestras sugerencias, dudas. Siempre tendremos un espacio para contestaros y para conseguir que Mega Sega sea la verdadera revista de los genios.

Los Genios de Mega Sega
Avda. Betanzos, 60 - semisótano A
28034 Madrid

P.D.: Encontrarás desperdigadas por las revistas algunas interrupciones para publicidad. Por favor, no cambies de canal, enseguida volvemos.

SUMARIO

MEGA DRIVE

LA PORTADA





GAME GEAR



LO DE TODOS LOS MESES

MASTER SYSTEM

A OJO

SEGA PARTICIPARA EN LA EXPOSICION DE REALIDAD

Los videojuegos de Sega y sus múltiples personajes ocuparán uno de los cinco apartados de los que consta esta exposición, que se inaugurará con motivo de las Fiestas del 2 de Mayo de Madrid

La primera exposición de Realidad Virtual que se celebrará en Madrid del 25 de abril al 8 de Mayo, cuenta con la colaboración de la compañía japonesa Sega, una marca destacada en el mundo de la alta tecnología de entretenimiento. La participación de Sega, como es lógico, se sitúa en el apartado de "Videojuegos", uno de los cinco sectores de los que consta esta exposición.

Sega dispondrá aproximadamente de 200 metros cuadrados donde distribuirá un total de 50 videoconsolas Mega Drive (16 bits) y 60 videojuegos, principalmente de simulación y viajes espaciales. Sega dispone en el mercado de un amplio número de cartuchos de videojuegos para su consola Mega Drive en los que ha empleado las primeras innnovaciones de Realidad Virtual. Es el caso de los videojuegos "Corporation", "F-22 Interceptor", "LHX Attack Chopper", "Terminator 2" y "688 Attack Sub" entre otros.

En su totalidad, los cinco apartados de la muestra son: "Mundo Virtual", "Area de Ocio Interactivo", "Visión Manual", "Vuelta Virtual" y "Videojuegos".

OCIO Y REALIDAD VIRTUAL SEGA

Sega es una de las compañías que actualmente lidera el desarrollo y comercialización de videojuegos en Realidad Virtual. La compañía ofrece una amplia gama de videojuegos que permiten disfrutar virtualmente de aventuras de gran realismo y calidad.

Una de las creaciones más destacables de la compañía en estos momentos es la estación R360, un simulador de vuelo que se presentó en la Villa Olímpica de Barcelona'92 y se convirtió en el pasatiempo preferido de los deportistas olímpicos.

Teniendo como antecesor y base el simulador de vuelo G-LOC (G-Force Loss of Consciousness), Sega ha desarrollado una versión en la que el jugador participa virtualmente en un viaje espacial. La novedad estriba en que la cabina de vuelo propiamente dicha, está supendida de una esfera que gira trescientos sesenta grados sobre dos de los ejes. En una simulación convencional uno puede hacer un looping o volar invertido, notando sólo que el suelo pasa a ocupar la parte alta de la pantalla, sin tener ningún efecto físico sobre su persona. Con el R360, unido fuertemente al asiento de la máquina, el operador puede además sentirse cabeza abajo, literalmente hablando.

REALIDAD VIRTUAL EN MADRID, CUANDO, DONDE Y CÓMO

Alemania, Canadá, Estados Unidos, España e Inglaterra son algunos de los países que participarán en esta interesante muestra tecnológica que se abrirá al público a partir del 25 de abril y hasta el 8 de mayo, en una carpa situada en la calle San Francisco de Sales.

La exposición dispondrá en tres de sus apartados con los equipos necesarios para sumergirse en la vida "artificial", proyecciones video gráficas, sistemas interactivos (telepresencia, así como incorporeización/recorporeización de los sentidos) y un escenario visual compuesto por fractales en los que el usuario se sumerge a través de un guante sensorial. Estos son algunos de los aparatos que encontraréis allí.

El horario quedará comprendido de 13,00 a 21,00 horas y la entrada tendrá un precio de 300 Pta.

QUE ES LA REALIDAD VIRTUAL

Los inicios de la Realidad Virtual se sitúan en California, donde los sueños psicodélicos encontraron su primera apoteosis y sus primeros defensores a finales de los años 60. Su plena manifestación llegó sin embargo en 1985, cuando Jaron Lanier y Jean Jacques Grimaud crearon la V.P.L. Research, Inc, una compañía que trabaja en colaboración con la NASA y con una destacada empresa de ordenadores.

Aunque es difícil ofrecer una definición exacta, la Realidad Virtual es considerada básicamente como un procedimiento avanzado de simulación, generado por ordenador, el cual por medio del engaño de los sentidos de la vista y el oído fundamentalmente, consigue que el usuario tenga la sensación de estar inmerso en un mundo virtualmente real, o realmente ficticio según se prefiera. Esto significa un acercamiento entre el hombre y el ordenador, principal protagonista de estos logros.

La Realidad Virtual tiene dos rasgos distintivos con respecto a otras modalidades gráficas de ordenador. En primer lugar, incorpora información sensorial múltiple - vista, sonido y tacto - para hacer más verosímil el entorno.

Además, son interactivos. En algunos sistemas, el usuario, con el brazo embutido en

SEGA EN POLE POSITION

Sega ha decidido unirse a una de las marcas con más prestigio de la Fórmula 1: Williams-Renault.

El patrocinio de Sega en la escudería Williams-Renault será visible en sus coches, monos y cascos de los pilotos, entre los que destacamos a Alain Prost y Damons Hill. Esta colaboración será por ocho meses (lo que dura el campeonato internacional de Fórmula 1). Barcelona será testigo del gran duelo entre los mejores de la Fórmula 1, y Sega estará allí, al pie del cañón.

A PRIMERA AD VIRTUAL DE MADRID

un guante con sensores, manipula objetos cibernéticos - es decir, generados por el ordenador. Como lo haría en la realidad.

HERRAMIENTAS DE LA REALIDAD VIRTUAL

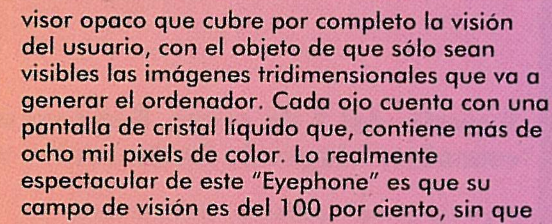
Las tres herramientas básicas para conseguir un total efecto de Realidad Virtual son: el Dataglove, el Eyephone y el Audiosphere.



* Dataglove.- Es una especie de guante dotado de una serie de sensores de fibra óptica, colocados en cada uno de los puntos principales de esa prenda, realizada en lycra, conectados a un pupitre de control. Gracias a este guante podemos tocar los objetos sintéticos que almacena la memoria del ordenador. Sus aplicaciones son muy variadas, desde la robótica y la telemanipulación, hasta la biomedicina, pasando por los campos de animación y simulación.

El Dataglove nos permite, en definitiva, meter la mano en un terreno irreal y tocar sólo aquello que está inmerso en la Realidad Virtual.

* Eyephone.- Es un casco que dispone de un visor opaco que cubre por completo la visión del usuario, con el objeto de que sólo sean visibles las imágenes tridimensionales que va a generar el ordenador. Cada ojo cuenta con una pantalla de cristal líquido que, contiene más de ocho mil pixels de color. Lo realmente espectacular de este "Eyephone" es que su campo de visión es del 100 por ciento, sin que tengamos acceso a ningún objeto de nuestra realidad. Además, la visión es tan completa, que te parecerá que estas allí, viviendo la Realidad Virtual, de ahí el nombre.



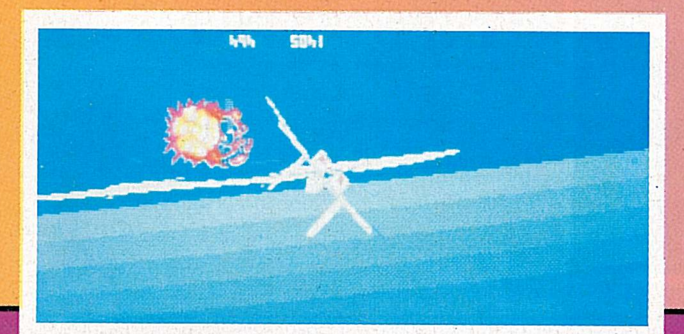
* AudioSphere.- Es un pequeño aparato que conectado al Eyephone ofrece un sonido tridimensional perfectamente equiparable al sonido real. De esta manera y gracias a este aparato, la Realidad Virtual que tocamos y vemos adquiere una nueva dimensión, pero su utilización no se centra solamente en el campo de la realidad virtual, sino que puede aplicarse al mundo del cine, la radio y de los anuncios.

APLICACIONES

Aunque la Realidad Virtual se sitúa dentro de la tecnología más vanguardista, las investigaciones llevan ya un tiempo realizándose y algunas de ellas ya han servido de base a numerosas empresas con distintos fines.

Grandes compañías de informática como IBM, de automovilismo como Chrysler o de aviación como Boeing, están usando los modelos de Realidad Virtual para diseñar las situaciones más insospechadas. Incluso los arquitectos pueden apoyarse en esta tecnología para comprobar la calidad de sus construcciones y así pasearse por edificios artificiales para ver si los pasillos dan la sensación de ser demasiado estrechos o anchos.

La Realidad Virtual también ha sido tocada por el Séptimo Arte. No como técnica de realización, pero sí como forma creativa. Su primera aparición ha sido en la película "El Cortador de Cesped". De todas maneras, aún queda mucho campo por descubrir.



SEGA Y EL MUNDO DEL CINE

Todos hemos deseado alguna vez poder ver todos aquellos coches y vehículos del cine. Pues bien, Sega estará en un espectáculo llamado "Hollywood Cars" que reune a 33 de estos vehículos, entre ellos el de Batman, los de la trilogía de Regreso al Futuro, el de Robocop, el Coche Fantástico, el de la Pantera Rosa, las camionetas del equipo A, el de las Tortugas Ninja y hasta una limousina de 32 metros con jacuzzi y helipuerto aparecida en libro Guiness de los Records.

Sega estará junto Batman, vigilando Gotham City. También estará presente en el área de servicio posibilitando la compra de cualquier producto o recuerdo Sega.

Este espectáculo recorrerá nuestro país desde el 23 de abril, iniciándose en Barcelona y teniendo previsto su paso por Madrid, Bilbao y Zaragoza.

SEGA, UNA EMPRESA LIDER

Sega Consumer Products, filial de la compañía japonesa Sega Enterprises Ltd., distribuye y vende en nuestro país material de alta tecnología y entretenimiento (videconsolas y videojuegos).

La compañía tiene su sede en Madrid y cuenta actualmente con una plantilla de 80 personas. Su apertura se produjo en 1990, y desde entonces está siendo dirigida por Francisco Pastor, al frente de su departamento de marketing está Beatriz Pardo de Andrade. La facturación de Sega, cerrado el segundo año en nuestro país, se sitúa en 16.000 millones de pesetas, un 329% más que el ejercicio fiscal anterior, cerrado con 4.857 millones de pesetas.

Gracias a la innovación, calidad y variedad, Sega se ha situado a la vanguardia del mercado español y europeo de videojuegos.

SEGA EN LOS ACONTECIMIENTOS SOCIALES Y DEPORTIVOS DE NUESTRO PAIS

La compañía japonesa ha decidido apostar fuerte por la estrategia comercial con el patrocinio de la Vuelta Ciclista a España

Tras su presencia en los Juegos Olimpicos de Barcelona'92, donde aportó cinco salas con videojuegos, ha decidido echar el resto y se ha lanzado al patrocinio de aquellos acontecimientos que le acerquen a un público de personalidad joven, imaginativa y con imparables deseos de evolucionar.

SEGA Y LA VUELTA CICLISTA A ESPAÑA'93

La próxima edición de la Vuelta Cilista a España tendrá su salida el 26 de abril en La Coruña, terminará a mediados de mayo en Santiago de Compostela con ocasión del Xacobeo'93 y contará con un nuevo patrocinador: Sega. La compañía japonesa va a ser la responsable de otorgar un nuevo premio: el premio a la regularidad, es decir, el maillot que acreditará al deportista que día a día mantenga un esfuerzo continuado por mantenerse donde está. Un maillot que tendrá la imagen corporativa de Sega. Para ello, Sega contará con un gran trailer de 13,5x6 metros que acompañará a la Vuelta Cilista durante todo su desarrollo. Este trailer consta de dos pisos; el primero será habilitado para realizar juegos y sorteos con los niños, el segundo será utilizado como muestra para realizar contactos con los distribuidores de las zonas por las que pase el camión.

El patrocinio de Sega en la Vuelta Ciclista a España'93 recibirá el apoyo adecuado desde televisión, folletos promocionales, cuñas de megafonía durante la Vuelta y campañas de prensa en los diarios deportivos más importantes.

SEGA PONE A LA VENTA NUEVOS PACKS DE SUS FAMOSAS CONSOLAS

A partir del 1 de mayo, Sega va a poner a la venta nuevos packs de consolas, icluyendo hasta cuatro videojuegos con ellas

Desde el día 1 de mayo, disfrutar de la acción, los deportes, la lucha o las aventuras de los videojuegos más populares será más fácil. Sega ha presentado unas nuevas configuraciones para sus consolas más vendidas. Junto con las consolas se va a entregar cuatro juegos para disfrutar de la consola desde el mismo momento de su compra. Estos packs son:

* Mega Acción (incluye consola Mega Drive)
* Mega Pack (inclye consola Mega Drive)
* Master Pack (incluye consola Master System)

Los packs "Mega Acción" y "Mega Pack" tienen un precio unitario de 23.400 Pta. (+ IVA).
El pack con la consola Master System tiene un precio de 11.200 Pta. (+IVA).

PARA MEGADRIVE

Los packs que incluyen la consola Mega Drive disponen también de:
* Dos mandos de juego ergonómicos
* Cable de conexión a TV
* Selector TV/Consola
* Fuente de Alimentación A/C
* El cartucho de juego Sonic

Los tres juegos restantes incluidos en las dos configuraciones Mega Drive varían dependiendo del pack:

Mega Acción incluye:
* Streets of Rage.- Juego de lucha especialmente indicado para dos jugadores.
* Shinobi.- Shinobi es el gran maestro Ninja, capaz de desarrollar las batallas más duras y más arriesgadas.
* Golden Axe.- Duelo cuerpo a cuerpo donde tendrás que exterminar todos los reptiles.

Mega Pack incluye:
* World Cup Italia'90.- Enfrentamiento futbolístico entre 25 países.
* Super Hang On.- Campeonato de motos en 48 fases distintas.
* Columns.- Un reto para los que gustan de los rompecabezas.

MASTER SYSTEM II

El Master Pack, además de la consola Master System, incluye:
* Un mando de juego
* Cable de conexión a TV
* Selector TV/Consola
* Fuente de alimentación y los juegos:
* Alex Kidd.- Un héroe de acción con poderes de invisibilidad.
* Columns.- El juego de las piezas que caen.
* World Soccer.- Emocionante campeonato mundial de fútbol.
* Super Mónaco GP.- Una rápida y fulgurante carrera por 16 circuitos.

Os seguimos recordando que aún sigue a la venta la Master System Básica, que incluye dos mandos de juego y los videojuegos Alex Kidd y Sonic en memoria. Su precio es de 9.480 Pta. (+IVA).



SEGA va a estar presente con su patrocinio en el mundo de la Fórmula Uno. Nos esperan fuertes emociones

GAME GEAR TV PACK

Además de estas configuraciones para Mega Drive y Master System, Sega tambiÉn comercializará un Pack incluyendo la consola portátil Game Gear. Este pack incluye, además de la consola, la fuente de alimentación A/C, un cartucho de juego Sonic y el accesorio TV Tuner, un pequeño sintonizador que convierte la videoconsola en un televisor a color de gran calidad, dotado de sintonizador, selector de bandas y sonido estéreo. El precio de este pack es de 26.000 Pta. (+ IVA).





GRAN CONCURSO

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

Mega SEGA

¡Este fantástico MEGA CD puede ser tuyo!

A partir de este primer número, y durante los tres siguientes, con tu revista recibirás un paquete de cromos que podrás pegar en el póster. Tienes un buen motivo para terminar el póster, porque Mega Sega tiene un gran desafío para ti. El primer póster que llegue a nuestra redacción terminado recibirá como premio... ¿Una Master System? ¡Nooooo! ¿Una Game Gear? ¡¡Nooooooo!! ¿Una Mega Drive? Hummm... ¡No das una! Mega Sega te regala nada menos que una Mega CD, el periférico definitivo para Maga Drive con el que todos soñamos aún y que no has podido comprar porque no está ni en las tiendas. Un tesoro que posiblemente te convertirá en el primer poseedor de esta maravilla en todo el país. ¡Qué pasada! ¡Tus amigos se van a poner verdes de envidia! Pero eso no es todo. Como en este primer número nos sentimos especialmente generosos (algo así como Rambo con las balas, pero en fino) también premiaremos los diez pósters siguientes que lleguen terminados. ¿Con qué? Pues con diez magníficos cartuchos de juegos, por supuesto. No os preocupéis, devolveremos todos los pósters.



seguro



1.000 MOCHILAS
BACK PACK

150 COLECCIONES
DE PINS



2.000 CAMISETAS

y sorteo de ...



30 MINICADENAS



20 BICICLETAS
MOUNTAIN BIKE



10 TELEVISORES 14"

te esperan !

*Serán válidos todos los títulos, excepto los siguientes: Mickey Mouse II Land of Illusion (M.S.); Batman Returns (M.S.); James Bond 007 The Duel (M.D.); Global Gladiators (M.D.-M.S.-G.G.); Flash Back (M.D.); Streets of Rage (M.S.); Street Fighter II (M.D.); Battle Toads (M.S.); Cool Spot (M.D.); Jungle Strike (M.D.).

SEGA

MICKEY



1 JUGADOR

PRECIO 5.990

POR SEGA/DISNEY

DESDE ABRIL

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 1
RESPUESTA: HABIL

1ª PUNTUACION

CINCO NIVELES COMPLETOS

ORIGEN

Este juego es un ejemplo del género, que incorpora elementos de juegos como Sonic, Mario y Megaman.

CONTROLES



1 RECOGER/SOLTAR/ BOTAR CON EL TRASERO

2 SALTAR

COMO JUGAR

Guía a Mickey Mouse por los distintos niveles de plataformas, venciendo a los enemigos finales y eliminando a los malos con el trasero.

¡ATENCION! ¡Leer cuentos de hadas puede ser peligroso para tu salud! Bueno, ese es el absurdo consejo que debía de haber recibido Mickey Mouse antes de que seleccionara su lectura favorita para dormir.

Ya ves, el problema es que este libro en particular tiene cualidades mágicas, que rápidamente envían a Mickey a la tierra de los sueños. Sin embargo, esta tierra de sueños está siendo aterrorizada por el diabólico Fantasma, que ha decidido apoderarse del cristal místico del bienestar, para así poder gobernar el reino. Todos los secuaces de la tierra son ahora los esclavos del Fantasma (una situación que Mickey, un amante de la libertad, considera intolerable).

Mickey Mouse será el que tendrá que recorrer la mística tierra (lo que nos da la sospechosa pista de que es un entorno de plataformas de desplazamiento), enfrentarse a los malos, vencer a los enemigos finales, encontrar al diabólico Fantasma y apropiarse del cristal. Con el cristal en su mano, Mickey podrá salvar la tierra de los sueños y convertirla en un lugar seguro para todos los posibles soñadores.









GEOLOGIA MORTAL

En la cruzada de Mickey para devolver el cristal místico a su verdadero propietario, cruza por muchos tipos distintos de rocas, que resultan útiles para deshacerte de algunos enemigos en tu camino. Sólo tienes que coger una de las rocas y tirársela a la figura enemiga para destruirla. ¡Bieeen!

UTILIZANDO EL TRASERO

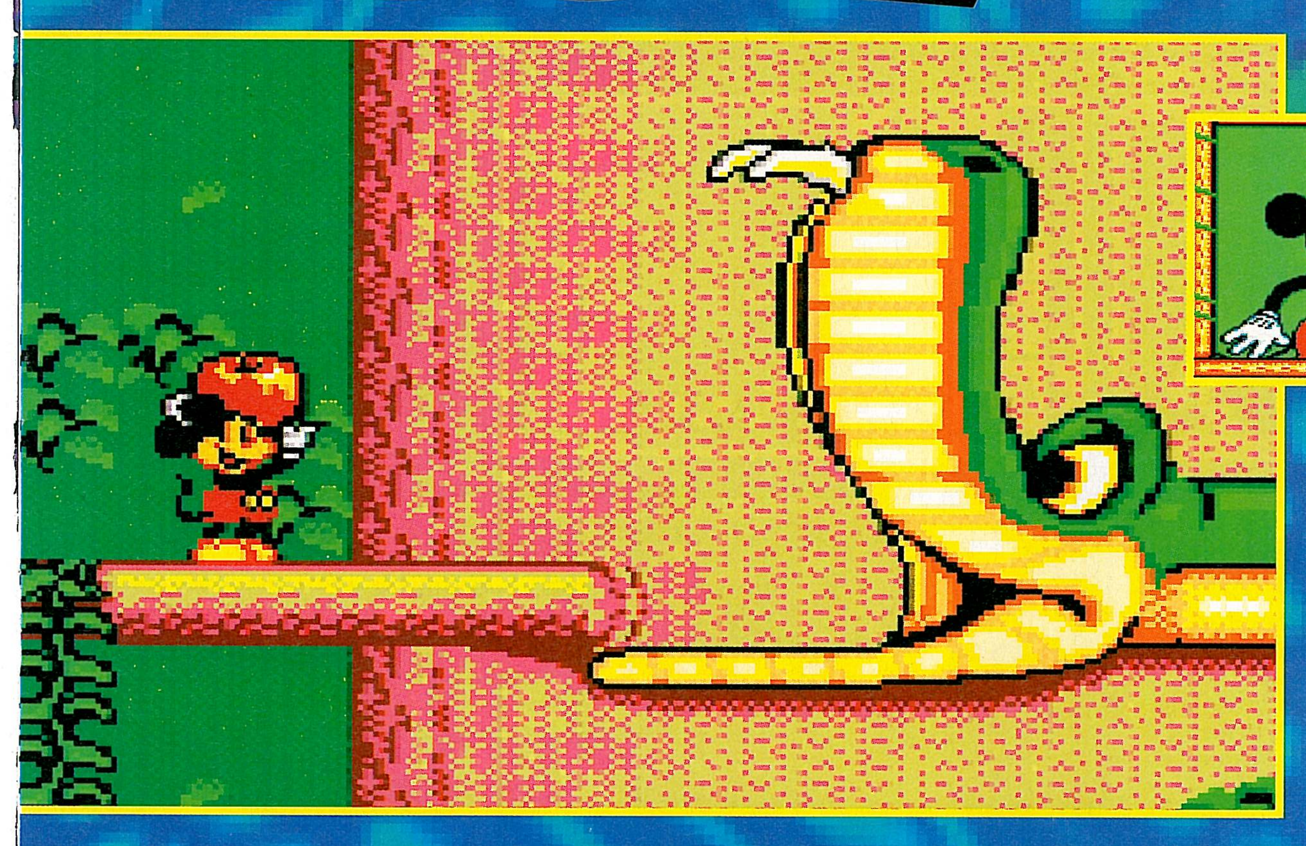
Igual que en la primera parte, la principal arma de Mickey es ¡su trasero! Pulsando el botón 1 en medio de un salto, Mickey aterrizará con su trasero, destruyendo cualquier enemigo que hubiera debajo. También es útil para destruir las rocas sobre las que pueda caer. ¡Ay!





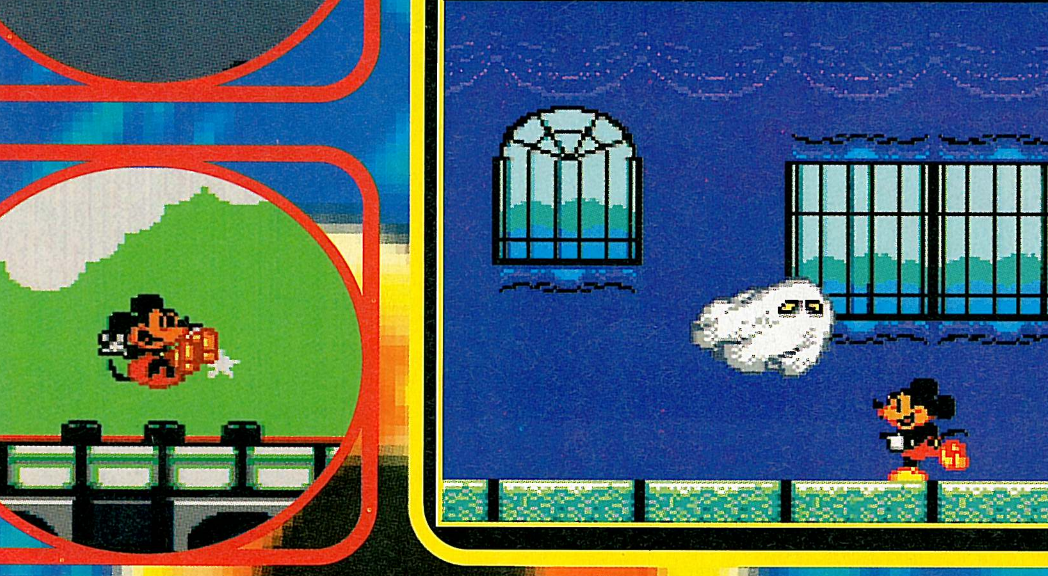
MOUSE 2





ENEMIGOS FINALES

Durante el juego, Mickey se encuentra con muchos enemigos de final de nivel que intentan detenerle en su búsqueda del cristal. El primero es un enorme dragón lanzador de fuego. Lánzale rocas a la cabeza para destruirlo. El segundo es un fantasma de los de sábana, que intenta golpearte o quemarte hasta morir con sus satélites de bola de fuego. El punto débil de este enemigo está en su cabeza (así que, ¡a por él con el trasero!).



COMENTARIO



RAFA

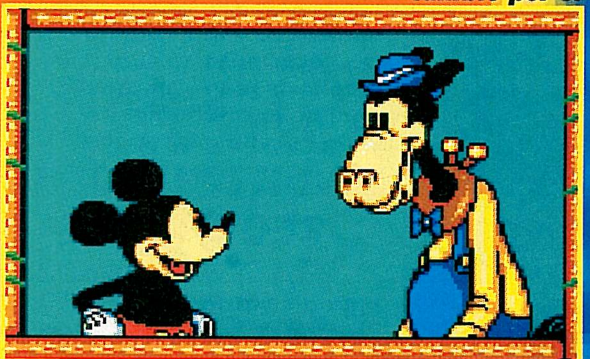
Esperaba mucho de Mickey Mouse II, y al principio me desilusionó encontrar el juego no muy distinto del original. Sin embargo, una vez que jugué un poco, descubrí un juego que era rápido y que estaba lleno de acción. Los gráficos son muy buenos para la máquina de 8 bits, con algunas animaciones brillantes y fondos sorprendentes. Hay muchos niveles que conquistar, y los elementos de rompecabezas del juego requieren a veces que retrocedas sobre tus pasos a anteriores niveles para encontrar nuevos objetos y cosas que necesitas. La inclusión de elementos mágicos que puedes utilizar es un detalle interesante (me gusta especialmente la poción que reduce a Mickey a una fracción de su tamaño normal). Este es definitivamente mejor que Mickey Mouse I, y merece la pena comprarlo tan pronto como puedes.

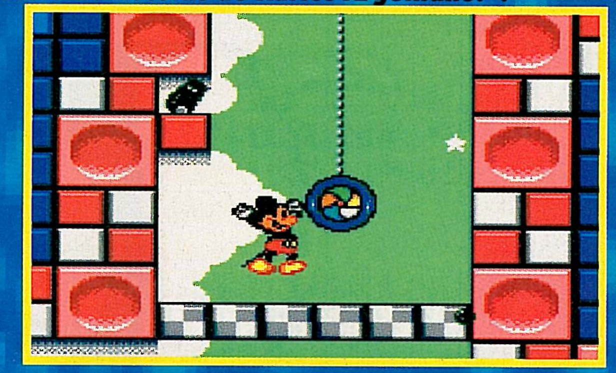






"¡Vaya! ¡Minnie nunca sospechará que robé su diario y lo cambié por el Libro de Recetas de Karlos Arguiñano!".







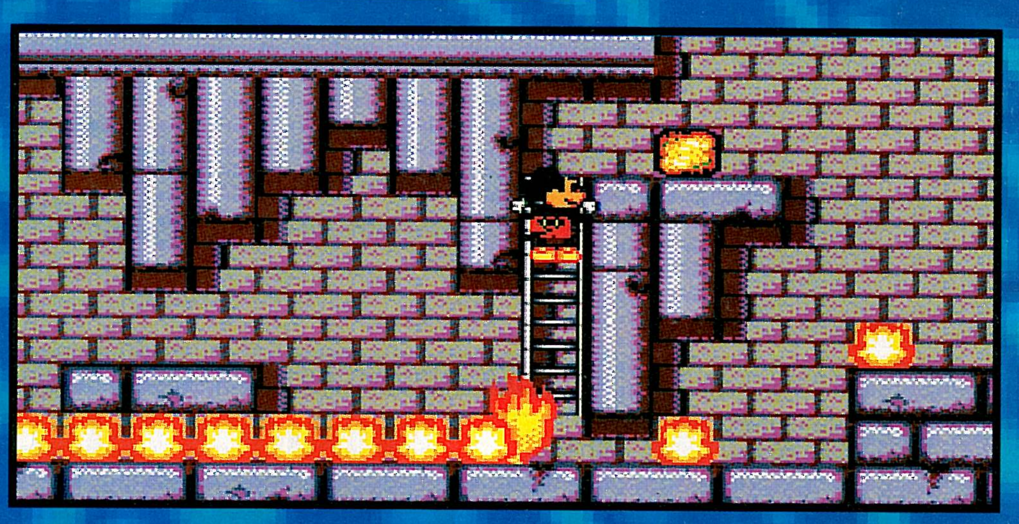
Mickey hace magia con las cerillas de su mamá. ¡Pffs!

COMENTARIO



LUCY

Mickey Mouse II es un juego para Master System de lo mejor. Grandes cantidades de imaginación se han plasmado en un juego realmente divertido y desafiante (eliminar a tus enemigos con el trasero es un detalle especialmente divertido). Las figuras son grandes y están claramente definidas, los escenarios son muy bonitos en general y la animación es de primera categoría. Hay muchas cosas que hacer y explorar, toneladas de rompecabezas que resolver y, a diferencia de World of Illusion para la Megadrive, definitivamente no falla por ser demasiado fácil. Básicamente, cualquiera que tenga una Master System debe hacerse con uno tan pronto como pueda, ya que merece la pena.





Hmm, te recuerdo una vez más a ese inofensivo pez que en realidad es... etc, etc.

LOS OBJETOS, LO MAS IMPORTANTE

Durante la búsqueda, Mickey recoge varios objetos que pueden resultar útiles en sus siguientes aventuras. Busca las flautas mágicas que te sacan rápidamente de los peligros y la poción mágica reductora de tamaño. Algunos de estos objetos son esenciales para poder continuar. La poción reductora es necesaria para terminar con éxito la etapa de la caverna (una red de pequeños túneles por los que Mickey no puede caminar con su tamaño normal).











▲ ¡Oh, Mickey, qué pena que no entiendas (etc.)...!

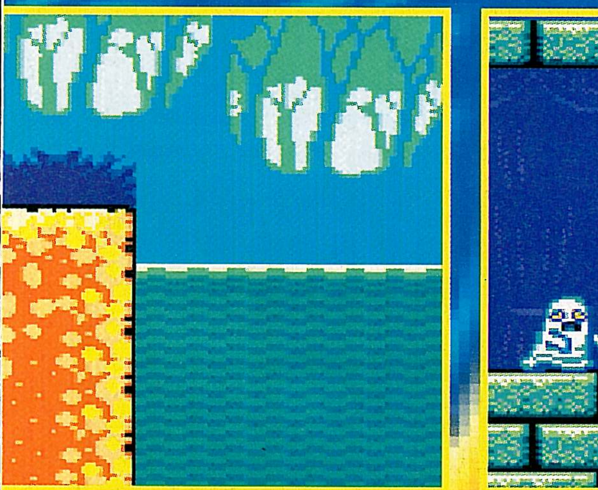
MAPAS DE MICKEY

Para pasar de una etapa a otra, Mickey utiliza la pantalla especial de mapas. Funciona de una forma muy parecida al mapa de Mario III y IV de Nintendo. Basta con llevar el icono de Mickey de la pantalla al destino que desees y pulsar fuego. Desgraciadamente, sólo puedes acceder a las etapas posteriores una vez realizadas diversas tareas en los primeros niveles.

▶ ¡Un Mickey gigante destruyendo pueblos!



▼ Cuidado con el pececillo aparentemente inofensivo, pero que en realidad es ¡un pez salvaje asesino!





PRESENTACION

87

▲ A medida que se desarrolla la historia aparecen algunas imágenes brillantes.
▼ El único problema es la falta de opciones con las que entretenerse.

GRAFICOS

94

▲ Mickey y el resto de las figuras están perfectamente definidas con una brillante animación. Los decorados son también excelentes, y en ellos se utiliza muy bien el color.

SONIDO

77

▲ Melodías como de campanas acompañan al desarrollo del juego y en realidad no son tan malas, teniendo en cuenta las limitaciones del chip de sonido de la Master System.

JUGABILIDAD

92

▲ El juego es muy rápido y es fácil acceder a él, ya que en los primeros niveles aprendes las habilidades necesarias para pasar las etapas más difíciles.

DURACION

90

▲ Cruzar algunos de los niveles finales requiere un cierto esfuerzo, y el nivel de interés durante este proceso se mantiene muy alto.

GLOBAL

91

Otro brillante juego de plataforma para la Master System, definitivamente superior al fabuloso Castle of Illusion. Asegúrate de añadirlo a tu colección.



1 JUGADOR

PRECIO

POR DATA EAST

DESDE MAYO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: 3/5/7
NIVELES: 3
RESPUESTA: RAZONABLE
DIFICULTAD: FACIL

1° PUNTUACION

369757

ORIGEN

El Capitán América y compañía son famosos superhéroes de culto de la Marvel Comics.

CONTROLES



A Hace saltar a tu personaje.

B Dispara tu arma cuando se pulsa con el botón A o te hace lanzar puñetazos cuando se pulsa solo.

C Ataca a sus enemigos y recoge y suelta objetos o enemigos.

S Inicia y detiene el juego.

COMO JUGAR

Guía a uno de los cuatro superhéroes a través de cinco niveles de maldad para eliminar al diabólico Cráneo Rojo y salvar al mundo.

CAPTAIN AMERICA and The AVENGERS

Ya es algo oficial: nunca confíes en un pelirrojo. Aparte del hecho de que tienden a parecer langostas en verano y fantasmas bastante desagradables en invierno, definitivamente huelen fatal todo el año y tienen muy mal genio.

Y el Villano Extraordinario, Cráneo Rojo, no es una excepción. De hecho, como ni siquiera es capaz de tratar de cambiar el color rojizo de su cabeza a otro más agradable, el efecto se ve ampliado mil veces. Para ejecutar su venganza sobre los rubios y morenos de agradable olor del mundo, Cráneo Rojo se ha hecho con un dispositivo para controlar las mentes de América y supuestamente eliminar todo rastro de perfume. Capitán América y sus compañeros (Ojo de Halcón, Visión y el Hombre de Hierro) tendrán que descargar toda su fuerza sobrehumana para salvar al mundo y volver oliendo a rosas (pero no rojas).



▲ Los rayos de repulsión del Hombre de Hierro se descargan contra los perseguidores armados volantes de Cráneo Rojo.





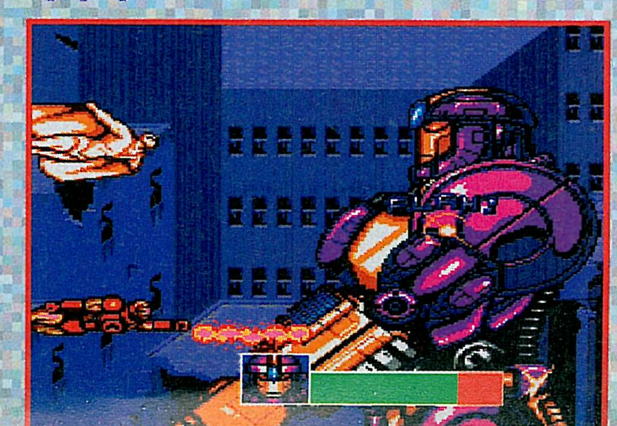
◄ Seguro que las flechas de Ojo de Halcón dan en el blanco.

¡P-P-P-PERO COGE YA EL BONUS!

Estos sagrados elementos son bastante escasos y están alejados entre ellos, pero casi merece la pena esperar a encontrarlos. Algunos te los presenta Estela Plateada (como el Gran Disco de Vida, que aumenta tu barra de vida en un 20 por ciento). Otros, como el Pequeño Disco de Vida, te ofrecen un diez por ciento más de energía. La Avispa también aparece y te protege durante un período de tiempo limitado. Namor el Submariner también aparece ocasionalmente para dirigirte o echarte una mano en tu búsqueda y el super-tranquilo Hombre-Maravilla te presta incluso su motor cuando las cosas se ponen difíciles.



▼ El Hombre de Hierro y Visión forman equipo para destruir al diabólico Centinela.



HERMANOS EN ARMAS

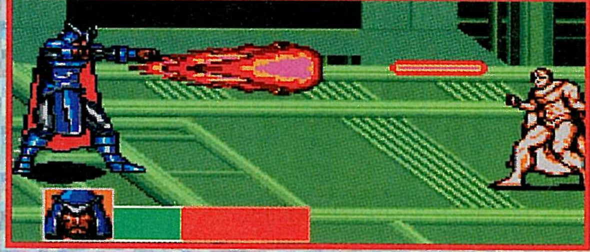
Hay cuatro elegantísimos superhéroes entre los que elegir: nuestro "capi", el temible Hombre de Hierro (un importante oponente), Ojo de Halcón, con una puntería totalmente increíble, y Visión. Cada uno tiene sus puntos fuertes y débiles, además de su equipo y arma especiales.

CAPITAN AMERICA El jefe de los Vengadores, el Capitán solía ser un artista llamado Steve Rogers antes de ver cumplido su deseo de convertirse en el símbolo viviente de la libertad, de la justicia y del modo de vida americano. Tomó parte en el "Proyecto Super Soldado", que le equipó con un escudo irrompible y le permitió dar una buena paliza a los nazis.

HOMBRE DE HIERRO Tras atiborrarse a comida durante demasiados años, no resultó sorprendente que el corazón de Tony Stark, presidente de Stark Industries e inventor extraordinario, estirara la pata. Afortunadamente, antes de que se extinguiera del todo su vida, Stark consiguió crearse un potente marcapasos que le mantuvo con vida. Se apegó tanto a este aparato que se diseñó un traje la mar de elegante que hiciera juego. Ahora puede lanzar rayos de repulsión desde sus manos y pesa casi 200 kg sin que le llamen gordo bastardo.

OJO DE HALCON El superhéroe con una provisión infinita de flechas (no nos atrevemos ni siquiera a suponer dónde pueda guardarlas). Ojo de Halcón, antes aventurero, as de la puntería, poseedor de una visión y destreza sobrehumanas y el más acérrimo fan de MASH, solía llamarse Clint, pero esto es algo que no le gusta que le recuerden.

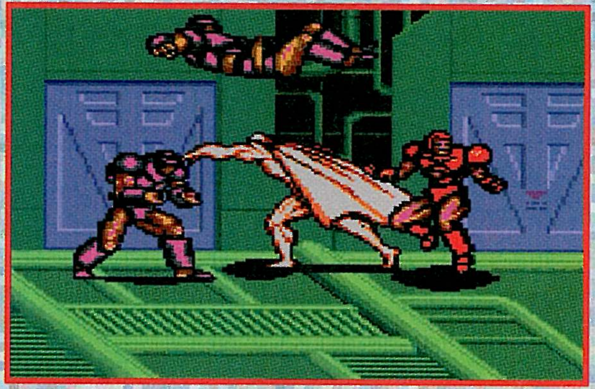
VISION El androide Visión, un hábil biólogo e ingeniero, está cubierto de luz, proporcionada por la joya que lleva en su frente, que convierte a voluntad en un arma de rayos solares super-rápida. Quizás él es la única máquina de la Tierra que está casada.

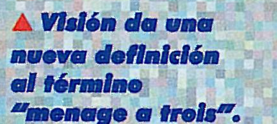


▲ Visión es tan fuerte, que no le importa que los mortíferos Rayos-Asesinos del Mandarín le frían.

DISPARA CON EL PUÑO

Este extraño juego es un híbrido entre un matamarcianos y un juego de lucha. En algunas secciones puedes decidir cómo quieres jugar (cargarte a los enemigos a puñetazos, coger barriles, llaves inglesas o rocas para tirárselas o dispararles el arma especial de tu personaje). En otras vas bajo el agua o por el cielo, donde sólo puedes disparar. También en el modo entrenamiento puedes practicar tus habilidades frente a otro. Saltar, golpear con los puños, disparar, escaparte o defenderte (tú decides lo que prefieres hacer).





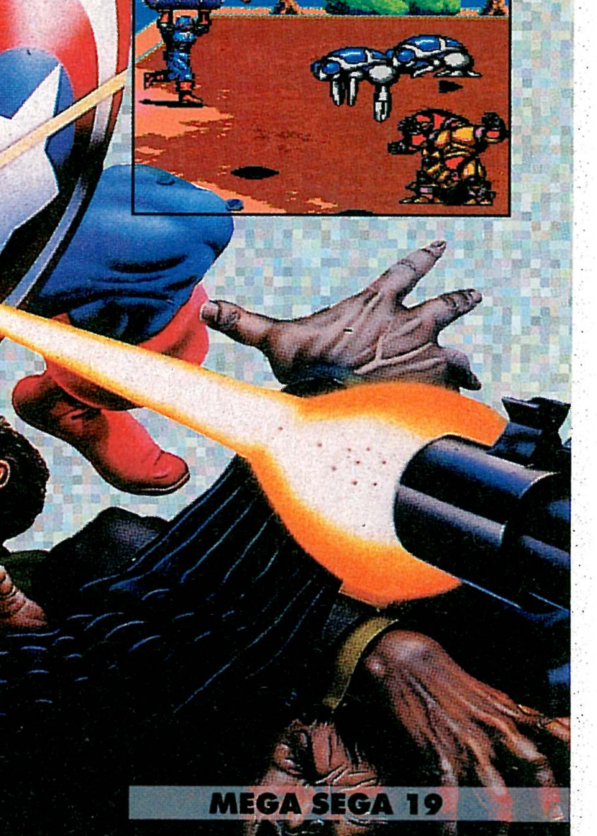
▲ Visión da una nueva definición al término "menage a trois".

COMENTARIO



Unos gráficos bastante malos, mucho parpadeo en las figuras, sonidos de pacotilla y un concepto nada original deberían bastar para declarar nulo a este juego, pero no llegamos a tanto porque lo que pasa es que es divertido. El juego en sí no ofrece los niveles suficientes como para mantener la diversión básicamente durante más de un día (bueno, eso tendría que ser en Difícil con sólo tres continuaciones), pero al menos el modo de entrenamiento, en el que puedes asolar el terreno con un colega, te permite durar un poco más. En resumen, buena diversión pero totalmente "light", que no merece realmente la pena el gasto.

▼ El "Capi" improvisa con sus armas.



¡A JUGAR!

FIUUU...¡LOS ENEMIGOS!

Está claro que las cinco etapas del juego no iban a ser un paseo. Tendrás que enfrentarte a algunos personajes decididamente poco agradables por el camino. Cada uno tiene su propia forma de hacerte daño y dejarte agonizando y todos ellos te proporcionan puntos cuando los eliminas de la tierra (o del agua, del cielo o de donde estés). Tornado, con su terrible ataque de torbellino, te permite ganar 15.000 puntos si lo vences. El Macabro Segador, con su herramienta giratoria, te proporciona unos sabrosos 25.000. Ultron, con su aparejo giratorio de rayo óptico, te deja 40.000 si lo haces desaparecer, mientras que el temible monstruo Mecánico Cráneo Rojo, con sus puñetazos, disparos de ametralladora, ataques de tornado, rayos de pecho y bolas de imán es un regalito de 70.000 puntos.



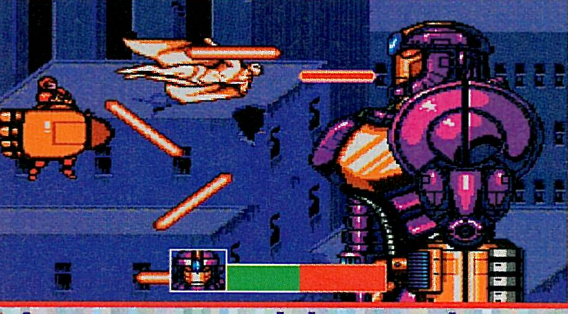
Los enemigos disparan ▲



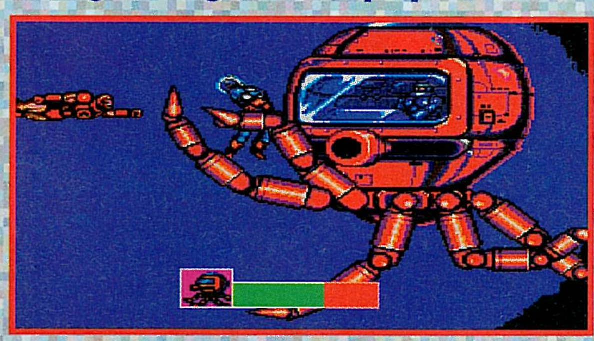
▲ Este tipo de extraño aspecto es patético, comparado con la fuerza del "Capi".



▲ Cráneo Rojo detalla su diabólico plan.

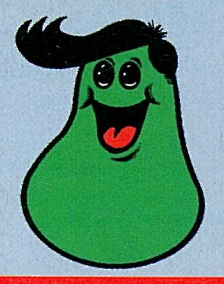


▲ Las garras cogen todo lo que pueden.



▲ Una extraña construcción se enfrenta al Hombre de Hierro.

COMENTARIO



RAFA

Como probablemente todo el mundo ya sabe a estas alturas, me gustan los cómics buenos de la Marvel. Por eso, como seguramente te habrás imaginado, pensé en esto con mucha ilusión. Pues bien, como conversión es bastante bueno. Se juega como la máquina de monedas de Data East, haciendo aquí su aparición todos los movimientos contenidos en la máquina arcade. Como dijo Lucy, a primera vista el juego parece un montón de porquería, pero se juega bastante bien. El problema es que es demasiado fácil, y aunque te puedes reír bastante, lo terminas enseguida y después ya no ofrece ningún interés. Para fans de los Vengadores merece la pena echarle un vistazo. Otros deberían evitarlo como la peste y dedicarse mejor a jugar a Streets of Rage II. Sólo cuesta un poco más y es infinitamente mejor.

INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

PRESENTACION 65



▲Una buena gama de opciones, una pantalla de títulos no demasiado mala y muchos fragmentos de dibujos animados a lo largo de los niveles.

GRAFICOS 52

▲Hay algunas figuras enemigas realmente grandes...
▼...pero el conjunto parpadea demasiado algunas veces y los fondos son de lo más básico.

SONIDO 69

▲ Muchas voces digitalizadas y melodías razonables.
▼Pero las voces suenan horriblemente metalizadas y los efectos son bastante pobres.

JUGABILIDAD 76

▲Fácil de controlar y realmente divertido con algunos enemigos cuya eliminación te cuesta un poco.
▼La originalidad ni siquiera entra en la ecuación.

DURACION 66

▲Sorprendentemente adictivo al principio, y el modo de entrenamiento aumenta todavía más el interés.
▼Es demasiado fácil, y una vez terminado no repites.

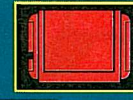
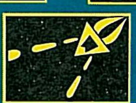
GLOBAL 67

Al principio ofrece mucha diversión, pero el aspecto que ofrecen sus imágenes no es muy bueno y la emoción pronto se desvanece (una experiencia que no recomendamos).


¡MONTATE EN BICI!
LA CUESTIÓN ES ESTA: ¿PUEDES MANEJAR PAPERBOY 2, UNA ESTUPENDA CONTINUACIÓN DEL PASEO EN BICI MÁS POPULAR DE LOS JUEGOS RECREATIVOS?
MUCHOS MÁS SUBSCRIPTORES A AMBOS LADOS DE LA CALLE. MÁS NO-SUBSCRIPTORES A LOS QUE MOLESTAR. MÁS OBSTÁCULOS QUE SORTEAR, MÁS TACAÑOS Y MUCHA MÁS DIVERSIÓN QUE ANTES.
ASÍ QUE... ¡MÓNTATE EN TU BICI Y ADELANTE!
SEGA MEGA DRIVE
PAPERBOY 2
TENGEN
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
THE NEWSPAPER SERVING NONREADERS
The Daily Sun
EXTRA! EXTRA!
GAME SELECT
PLAYER 1
PLAYER 2
EASY STREET
PAPERBOY
SCORE
LIVES
SEGA MEGA DRIVE
TENGEN
VIDEO GAMES
"Sega" and "Mega Drive" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
"Paperboy 2" TM Atari Games. Licensed to Tengen, Inc. © 1992
Tengen, Inc. All rights reserved.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd.

G-LOC AIRBATTLE



PRECIO

POR SEGA

DESDE FEBRERO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: 2
NIVELES: TRES
RESPUESTA: MEDIA

1ª PUNTUACION

102.000

ORIGEN

G-LOC fue una importante baza de Sega hace unos años. La versión arcade mostraba una carlinga giratoria.

CONTROLES



A Dispara el cañón

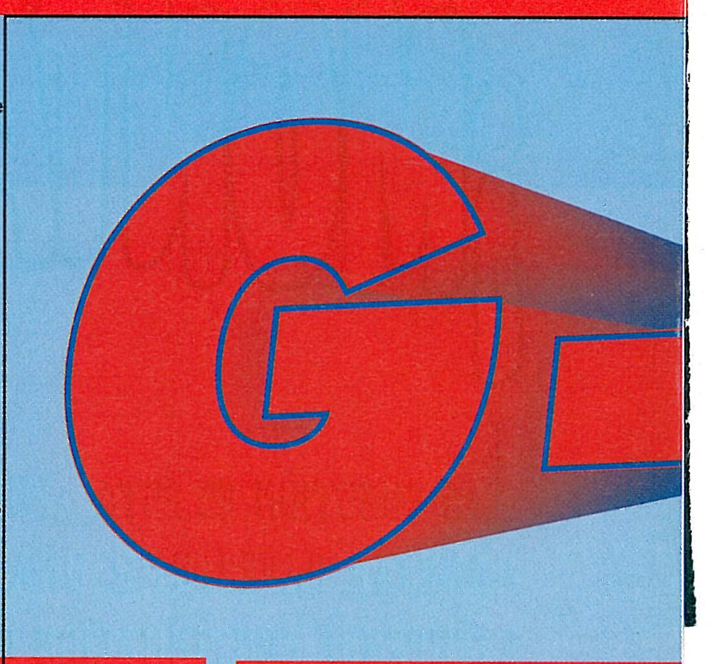
B Dispara misiles

C Activar combustión

S Pausa/Continuar

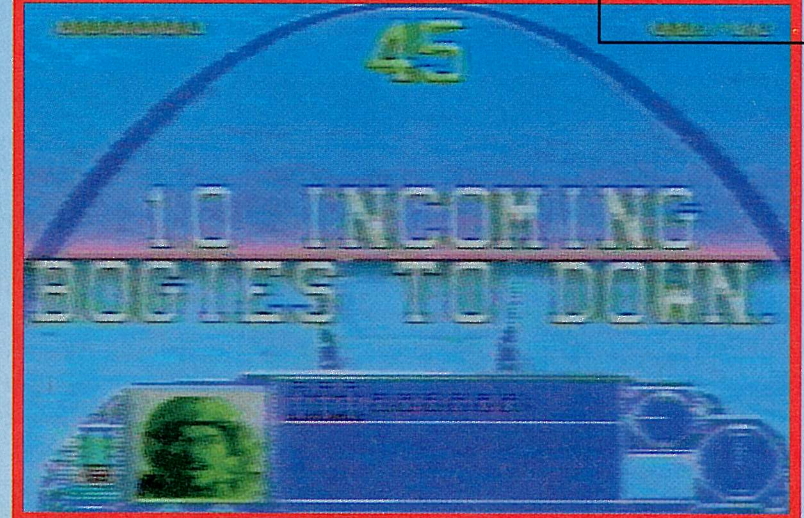
COMO JUGAR

Vuela con tu avión a través del territorio enemigo, destrozando tus objetivos tanto terrestres como aéreos, evitando los misiles. Aterriza en el portaaviones.



Introdúcete en los anales de la historia y echa un vistazo no a los simuladores de vuelo, sino a los simuladores arcade de vuelo. En lugar de imaginarte a los valerosos hermanos Wright, haciendo sus sueños realidad, piensa en Wayne y Kevin Wright, poniendo sus vidas en manos del arcade local. Muchos arriesgados y jóvenes pilotos han agitado un pañuelo blanco en "Bomber" (1979), "Red baron" (1980) y "River Rain" (1981). Hoy en día, montones de juegos de vuelo de alta tecnología, como G-LOC, están luchando en pos del privilegio de revolverte el estómago hasta el punto de hacerte vomitar. Llegan al extremo de crear movimientos espirales de 360 grados que se ajusten a la pantalla.

Bien, G-LOC en Megadrive no dispone del mejor de los equipos, pero mantiene el juego básico del original, es decir una fuente inagotable de enemigos y bases a las que disparar en un margen de tiempo limitado. El arte en lo que respecta a la aviación arcade es un portaviones que te llevará a un paseo de muerte y mutilaciones criminales. Disfruta.





▲ *Esta es tu arma de combate, un genuino reactor.*

LOTES CARNICEROS

G-LOC presenta una serie de misiones, divididas en subniveles. Un contador en la parte superior de la pantalla lleva a cabo una cuenta atrás desde el 99, y el juego termina cuando llega a cero. La única forma de llegar al juego extendido es disparando al número de blancos que se requieren para cada subnivel. Este número lo da a conocer el comandante en jefe, que medita sobre una variedad ilimitada de formas de decir lo mismo: "10 bandidos, señor"; "necesitamos 20 muertes confirmadas"; "15 blancos más" etc...

GRANDES BANDIDOS

Los principiantes pueden reconocer a sus enemigos de dos formas, los que tienen alas y los que no las tienen. Los que sí las tienen vuelan en formación, y llevan consigo misiles y cañones. Volarán por delante de ti para darse luego la vuelta en busca de un enfrentamiento frontal. Puede que de vez en cuando veas un caza de brillantes colores. Estos son escuadrones especiales, y su derribo implica una bonificación. La segunda tanda de enemigos no tiene alas. Localizan cañones y puestos de artillería en el aire, y se les denomina "blanco de tierra".



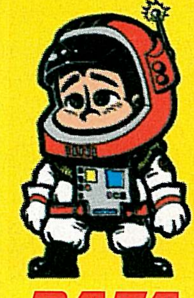
G-LOC

HEY HOT SHOT

▲ Vaya, por lo visto eres un tío divertido.

▼ Tres ingenuos enemigos surcan el cielo, no saben la que les va a caer.

COMENTARIO

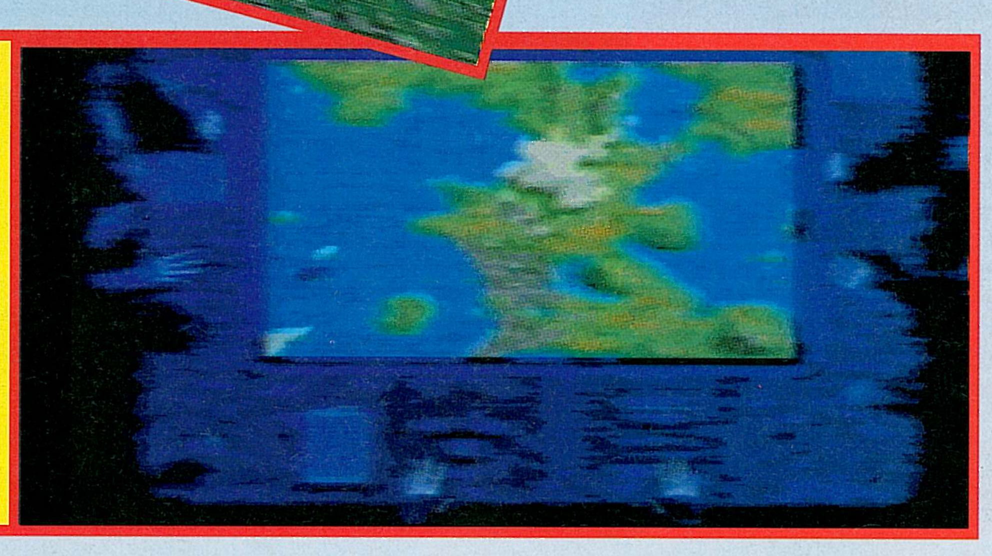


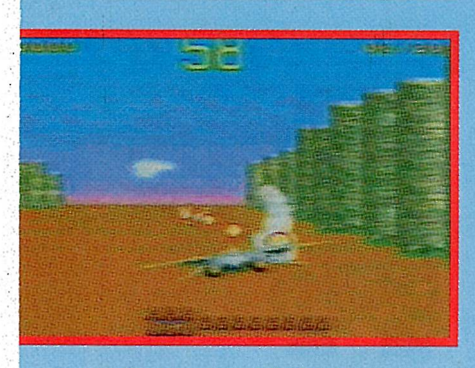
RAFA

Bien, no hay duda de que se trata de un paso atrás. Afterburner II es uno de mis juegos de Megadrive favoritos, pero es que éste es muchísimo peor. Lo único que tienen en común ambos juegos es que son muy repetitivos, pero Afterburner se enfrenta a ello con velocidad, un juego emocionante y montones de aviones enemigos que aparecen todos a la vez. G-LOC es un juego bastante pesado y carece de la velocidad y la emoción del anterior y la cantidad de enemigos a la que te puedes enfrentar es grotescamente pequeña. G-LOC es un espanto. El empuje más importante por el que las máquina de monedas triunfaron, se debe sin duda a los gráficos, de lo que la versión de Megadrive también carece, por lo tanto te enfrentas a una copia basura del original. Si deseas ansiosamente un juego de combustión, Afterburner II todavía resulta supremo.

DETALLES BASICOS

Antes de que te metas de lleno en una misión, tienes la ocasión de visualizar el terreno de cada pantalla. Un mapa del nivel se muestra en una mesa de visualización. Si pulsas sobre la A consigues un primer plano por pixels de la zona, con los encuentros aéreos marcados con triángulos, los blancos de tierra con círculos y la pista de aterrizaje marcada con un cuadrado.





▲ *Hemos cambiado la localización*

COMENTARIO

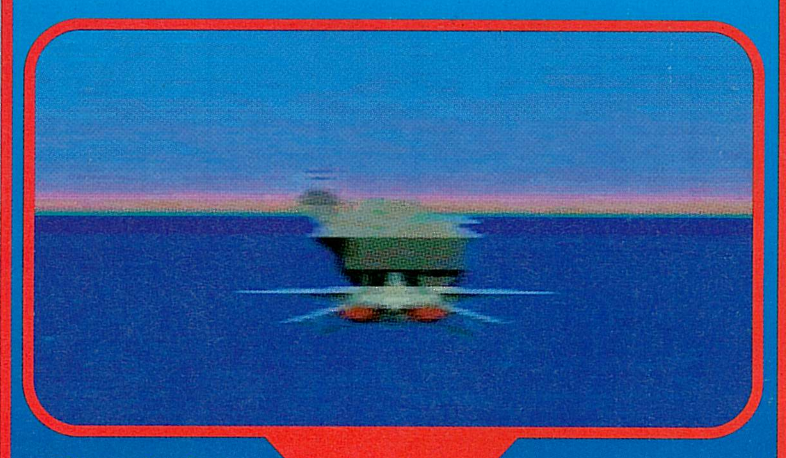


LUZ

Encuentro muy desagradable que tras tres años de trabajar con una máquina, los programadores no hayan aprendido todavía que es lo que pueden y no pueden hacer. La gran ventaja que ofrece G-LOC es el contador de tiempo: resulta estupendo después del execrable Afterburner III. A pesar de que se trata sin duda alguna de un gran esfuerzo, es un juego espantoso. La máquina de monedas chochea, pero incluso en sus tiempos de lozanía era una pesadez que se podía soportar por su calidad gráfica y su carlinga giratoria. Ahora la máquina de la calle está caduca, y la conversión Megadrive deja mucho que desear en lo que respecta a gráficos y sonido. La principal desilusión llega a bordo de la interminable línea de dianas, y la única diferencia está en las frases utilizadas para presentarlas. Los jugadores precisan de un cargamento de misiles infinito, porque utilizar el cañón es demasiado complicado. Además, hay detalles del juego realmente espantosos, como las columnas temblonas en torno a la caravana marina.

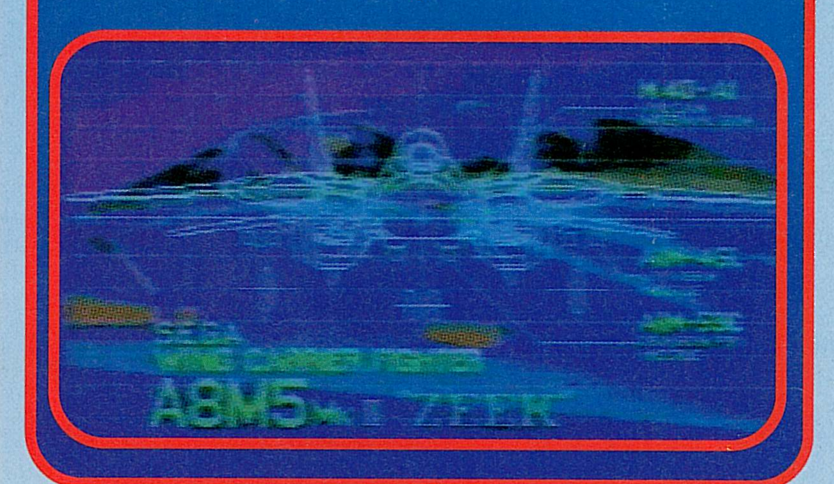
EL ATERRIZAJE

Al final de cada misión has de aterrizar lo que te permitirá tomarte un descanso, contabilizar el botín y reponer armas. El proceso de aterrizaje precisa de giros para alinearte con el enfoque, y enfrentarte con los vientos cruzados.



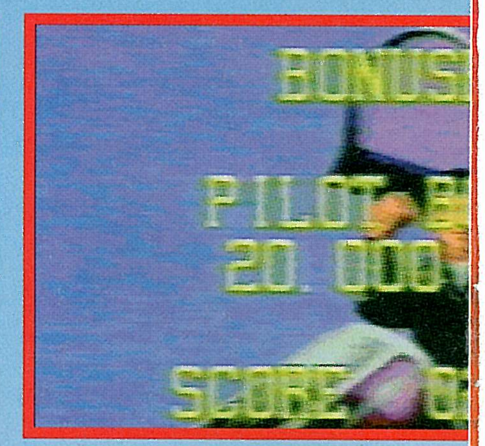
▲ *El aterrizaje es algo sencillo, más aún si nos ayudan.*

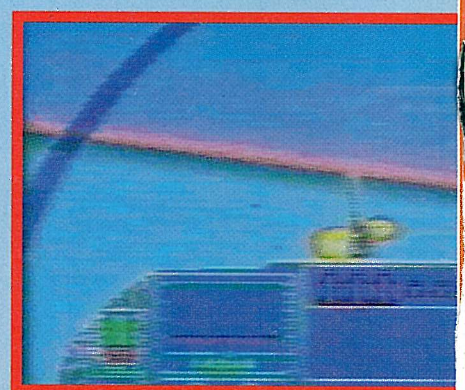
▼ *Vista frontal de tu poderoso avión.*





Los motores de tu avión rugen con fuerza mientras surcas los cielos.

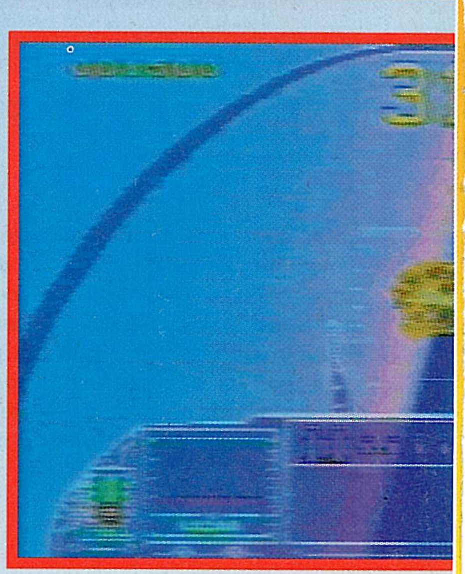




CARGUEROS

La recompensa por eliminar todo el equipamiento enemigo es un viaje a la tienda de abastecimiento. El inconveniente es que todas las mejoras cuestan dinero, ¡y éste sale de tu total de puntos! El truco consiste en mantener un buen nivel de armas sin caer en la bancarrota. Echa una mirada al catálogo:

MISILES AIRE A AIRE
Misiles termodirigidos que

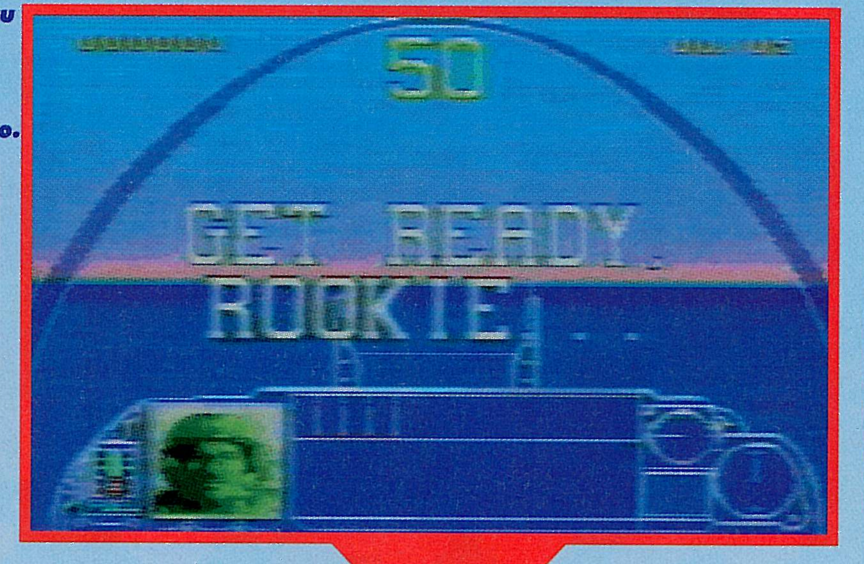




◄ G-Loc no está mal, pero podría estar mucho mejor.

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS



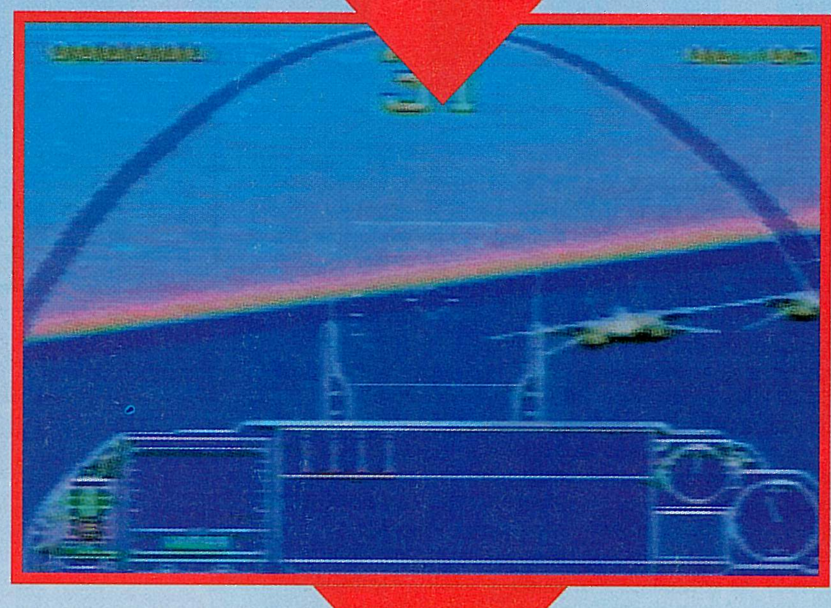
► Listo, tu primera misión da comienzo.

se venden en lotes de 10. Cuestan 2.000.

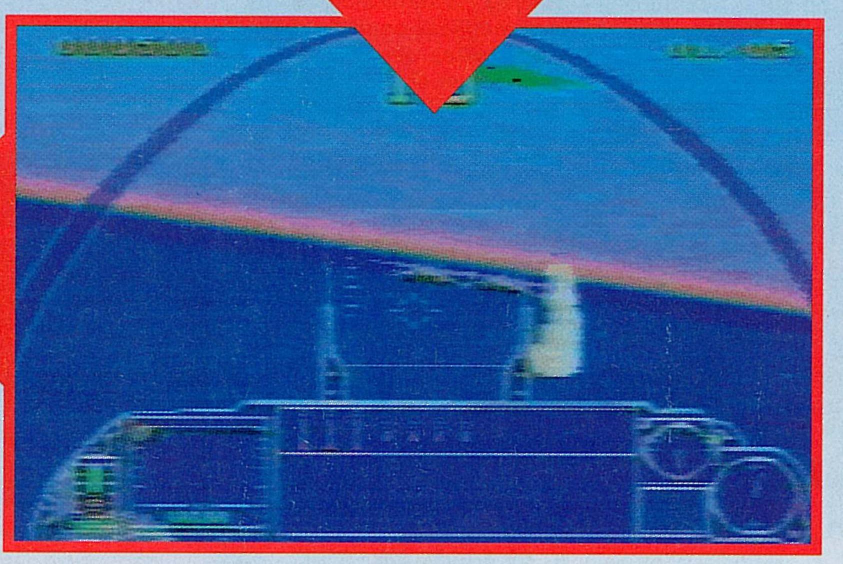
MISILES AIRE A TIERRA
Misiles utilizados para destruir blancos de tierra. Diez por 2.000.

BALAS PESADAS
Estas harán de tu volcán un arma más efectiva. Sólo 1.000 puntos.

ARMAMENTO
Hay tres grados de armamento diferentes, cada uno con un nivel de protección superior. 5.000, 10.000 o 30.000 puntos.







PRESENTACION 85

▲Montones de opciones, con diferentes controles y niveles de habilidad.
▼Por otro lado es lo único que ofrece el juego.

GRAFICOS 84

▲Una carlinga y unos aviones estupendos. Una elección muy adecuada de los colores.
▼Carencia de sentido del movimiento. Nulidad en los detalles, y los gráficos no son muy decentes.

SONIDO 87

▲Los efectos de sonido son los adecuados. Unos sonidos de motor fantásticos.
▼La música es bastante vulgar, como en la mayoría de los juegos de Megadrive.

JUGABILIDAD 89

▲Más jugable que Afterburner III. Una curva de dificultad bastante lisa.
▼La acción es muy limitada, y ofrece una desesperante carencia de control sobre lo que en sí es el avión.

DURACION 87

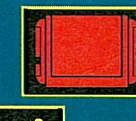
▲El juego se vuelve interesante después de la segunda misión.
▼El juego se hace monótono en un breve intervalo de tiempo.

GLOBAL 88

Una paso atrás desde Afterburner II. Una carencia total de variedad y excitación que hacen que el juego sea más soso que Tom Cruise sorbiendo agua mineral.









PRECIO 6.990

POR KONAMI

DESDE MAYO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: 5
NIVELES: 3
RESPUESTA: DESIGUAL
DIFICULTAD: FACIL

1° PUNTUACION

200,000

ORIGEN

Sunset Riders fue una de las máquinas de monedas que sacó Konami en 1991. En muchos aspectos se parece al Probotector.

CONTROLES



A Disparo 1 (el jugador no puede moverse)

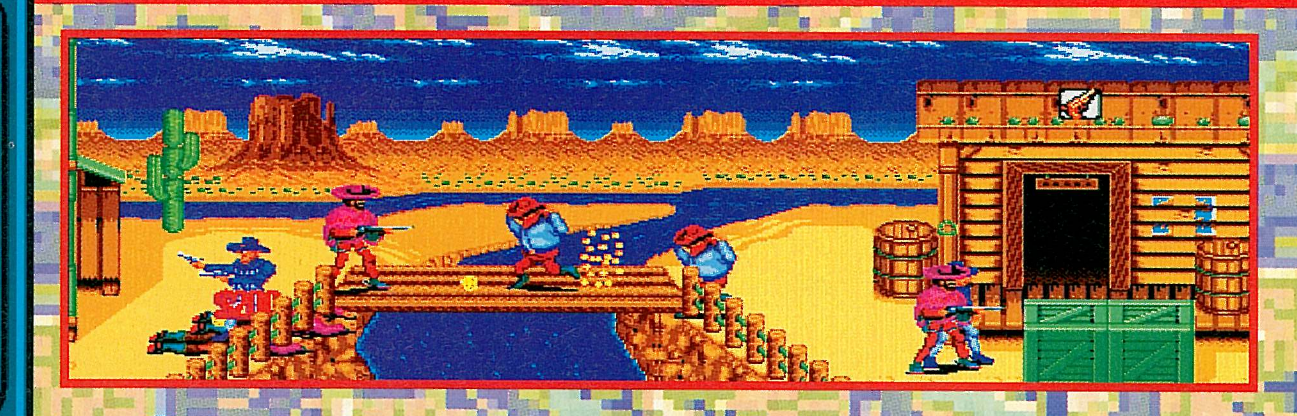
B Disparo 2 (el jugador no puede moverse)

C Saltar/deslizarse

S BOTON: pausa

COMO JUGAR

Muévete de izquierda a derecha, disparando a los fuera de la ley y recogiendo bolsas de puntos adicionales. Al final de cada uno de los niveles espera un fuera de la ley.



SUNSET RIDERS

Billy y Cormano eran un buen equipo. Era verdad que a Billy no le gustaba mucho la excesiva inclinación de Cormano por las judías de barbacoa (especialmente cuando tenían que acampar juntos). Por su parte, Cormano pensaba que Billy era un gringo simpático, a pesar de su obsesión por comprar nuevas espuelas y del hecho de que siempre le pedía que le diera ungüento a las grietas de su silla de montar. Pero, con todo, estaban bastante unidos.

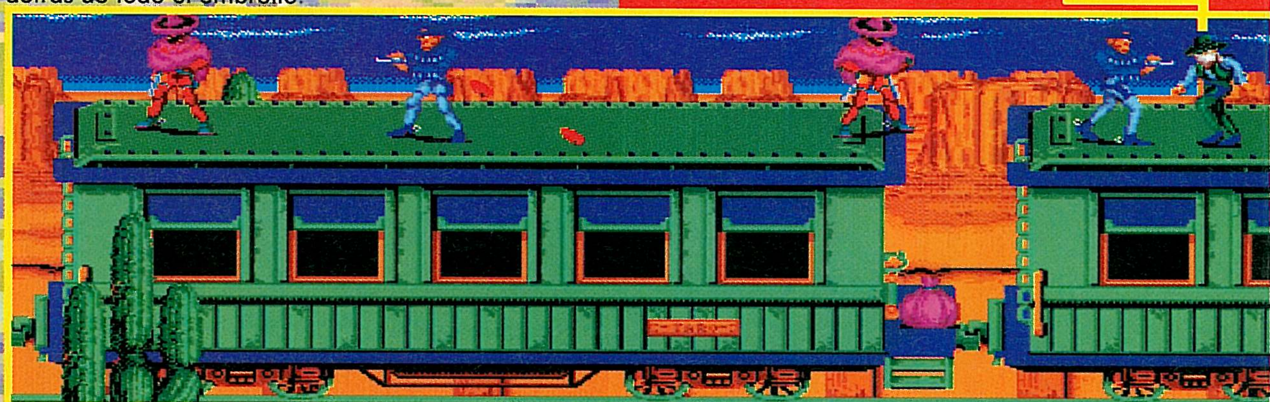
Entonces, cuando viajaban con sus caballos por el Condado de Brushville, se dieron cuenta de que quizás tendrían que aprovecharse de esa amistad para momentos peores. Muchos problemas rodeaban esta relación, más de las habituales peleas de saloon y el robo de ganado. Algunos hombres buscados por la ley se habían instalado en la ciudad y pedían a sus habitantes el pago de altos "tributos". Billy y Cormano pensaron que quizás podrían ser capaces de ponerlos en el lugar que les correspondía, sabiendo que había ciertos ingleses detrás de todo el embrollo.

ENCUENTROS E

Posiblemente este es tu último tren, a menos que estés de acuerdo con las muchas "condiciones de transporte", como las siguientes:

POLIZONTES: viajan por las líneas de carga y te dejan fácilmente fuera de combate, a menos que realices una acción evasiva. Salta o esquívalos, pero sólo tienes un aviso de unos segundos.

CAZARECOMPENSAS: algunos matones baratos se mueven por los vagones de pasajeros. Prepárate en cuanto los veas aparecer.

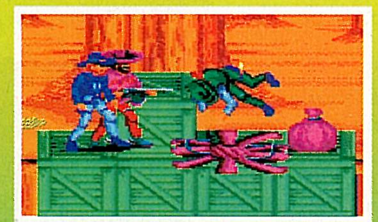


¡A JUGAR!

LA CIUDAD DE LOS PROBLEMAS

Cormano y Billy entran despacio en sus caballos por la calle principal, y van directamente hacia los problemas. A ambos lados hay edificios, y los héroes tienen la habilidad de saltar desde el suelo al primer piso de estos edificios para obtener más ventaja. Cuidado con los francotiradores y demás problemillas:

BARRILES algunos de tus enemigos están escondidos detrás de barriles. Dispáralos y les caerán encima.



SALOON entra en uno de los bares y sal con una señorita y más puntos. Un beso rápido y de nuevo serás el rompecorazones de siempre.



ESTAMPIDAS ¡las vacas vuelven a casa! Salta sobre sus lomos o, si te atreves, deslízate bajo ellas. Realmente es lo mismo.



RESERVA DE TUMBAS

Realmente, tu aventura india es emocionante y peligrosa. Ambos niveles se desarrollan en las montañas. ¿Llegarás a ser el Ultimo Mohicano?

INDIOS CON ARCO hay dos tipos de arqueros. El primero dispara flechas normales, mientras que los demás lanzan flechas que se incendian tras aterrizan. Ambos son mortales, claro está.



NO MANITU, MANITU cuando llegas a la frontera de la gran llanura, el espíritu de Manitú se prepara para llevarte a tu entierro.



AL BORDE DEL AGUA la chica te espera al otro lado de la cascada, cuando llegas al puente que se desploma. Ponte los chanclos y vadea el resto de la distancia.



COMENTARIO



PAKO

No hay nadie en este mundo que pueda convencerme de que me guste Sunset Riders. Incluso desde la primera vez que mis desdichados ojos y oídos cayeron sobre sus muchas "anti-funciones", he tratado de evitar la basura de juego que es. Aparte de tener un aspecto y un sonido horribles, el desarrollo del juego es un estado de cosas bastante soso y sin sentido, no es más que disparar y venga a disparar en algunas situaciones que son de lo más mediocre. Además es demasiado fácil, especialmente cuando sólo te ofrece ¡cuatro niveles! ¡Demonios! Durante el tiempo que dura, el juego es tan jugable como se merece, los vigilantes caminan donde tú quieres, disparan cuando se supone que tienen que hacerlo y se premian a ellos mismos con un montón de puntos, pero ¿a quién le importa? ¡A mi no, desde luego! Especialmente cuando el juego te proporciona la misma atmósfera que una habitación llena de olor a queso rancio. Antes de darme cuenta, el juego se había terminado y yo ya tenía bastantes "Oops, allí va otro Injun" y "Eh, tú, cuidado con esos cowboys". Quizás los westerns y cualquier cosa que esté remotamente asociada al tema te haga meterte entre esos tipos, pero aun así aquí hay muy poca cosa que satisfaga a nadie. ¿OK? Vamos, que hay que decir que el parecido entre esto y la realidad es pura coincidencia.

▼ *¿Cowboys con capas rosa? ¡Seguro que así no se ganó el oeste!*

EN EL EXPRESS



¡A JUGAR!

COMENTARIO



GUS

He estado esperando durante mucho tiempo los primeros productos de Konami, ya que en la actualidad son el Rey del Nintendo, y estoy bastante impresionado. Sunset Riders nunca fue una buena máquina de monedas para convertir, pero en la Megadrive es una broma. Los gráficos están bien, son muy coloristas e incluyen animaciones bastante elegantes. Cada uno de los niveles tiene montones de pequeños detalles y cosas a las que apuntar. El modo de dos jugadores es especialmente bueno, ya que te da una sensación de equipo muy real, y la opción de duelo es una incorporación fantástica que ofrece un interés mayor que el juego en sí. Esto se debe a que, desgraciadamente, es demasiado fácil. Sólo con cuatro niveles te lo terminas en días. El otro inconveniente que le encuentro es el control. Con demasiada frecuencia me he encontrado deslizándome en vez de saltando o si no esquivando. Los disparos están bien, pero el control del movimiento defrauda. Estos dos problemas son muy inoportunos, ya que el juego en sí es divertido y está lleno de acción. Una primera entrada de calidad de Konami, pero quizás no un juego de categoría.

UNO/DOS JUGADORES

Sunset Riders es un juego asequible para dos jugadores por dos razones: en primer lugar podéis eliminar a los fuera de ley juntos poniendo en común las continuaciones y en segundo lugar hay una opción de duelo totalmente nueva que enfrenta a Billy y a Cormano en una lucha "amistosa".



BOLSA DE PUNTOS

Sí, amigo, aquí tienes los puntos adicionales que puedes conseguir robando en los trenes o llevándote las bolsas de enemigos muertos.



MONEDA
una moneda grande vale 2.000$, una pequeña 200$.



PISTOLA
otra pistola, si te queda una mano libre para utilizarla.



BALA
¡muérdela! Una virtuosidad con la pistola aún más rápida si cabe.



ESTRELLA
recógela para entrar gratos en la sección de los vagones.



DINAMITA
¡cuidado! Ponte bien lejos o recógela y lánzasela a los malos.

ATAQUE A LAS CARRETAS

Pssst, ¿quieres conseguir unas cuantas monedas y vidas extra?. De verdad, caen por la parte trasera de las carretas. Tienes que recogerlas montando a Campeón por detrás del vehículo, esperando a que la dama las arroje por detrás.



DISPENSEME

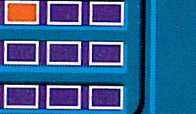
El nivel final transcurre en un bello paraje, antes de que llames a la puerta de sir Richard, tras un paseo por su jardín de rosas:

ARROJADO A LOS PERROS
sin problemas para tenerlos en la palma de la mano con unos bocaditos de carne, ya que no son bichos con demasiado pedigree. Basta con esto y con decir después "¡sentado, Toby!".

ROSAS BROTANDO
Date un paseo para admirar la belleza de los árboles, pero alguien ha colocado estatuas en el camino. Una vez hayas hecho amistad con la Venus de Milo, tendrás que hacerlo con ¿el David de Miguel Angel?

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO



ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION 89

▲La opción de dos jugadores es excelente. Las pantallas del juego y la de presentación son atractivas y hay suficientes opciones para este tipo de juego.

GRAFICOS 82

▲Los gráficos de los personajes son buenos, y hay variación en las animaciones. Buenas ideas para los fondos.
▼Los estilos de los distintos niveles no son muy variados.

SONIDO 76

▲La banda sonora y los efectos de sonido complementan perfectamente la acción.
▼El compositor no se decide entre Morricone o Kylie Minogue, y algunas digitalizaciones distorsionan.

JUGABILIDAD 87

▲Adictivo desde el primer disparo, con un montón de enemigos y cosas diferentes que hacer en cada nivel.
▼El juego no es demasiado difícil. Unas cuantas ideas más no habrían sobrado.

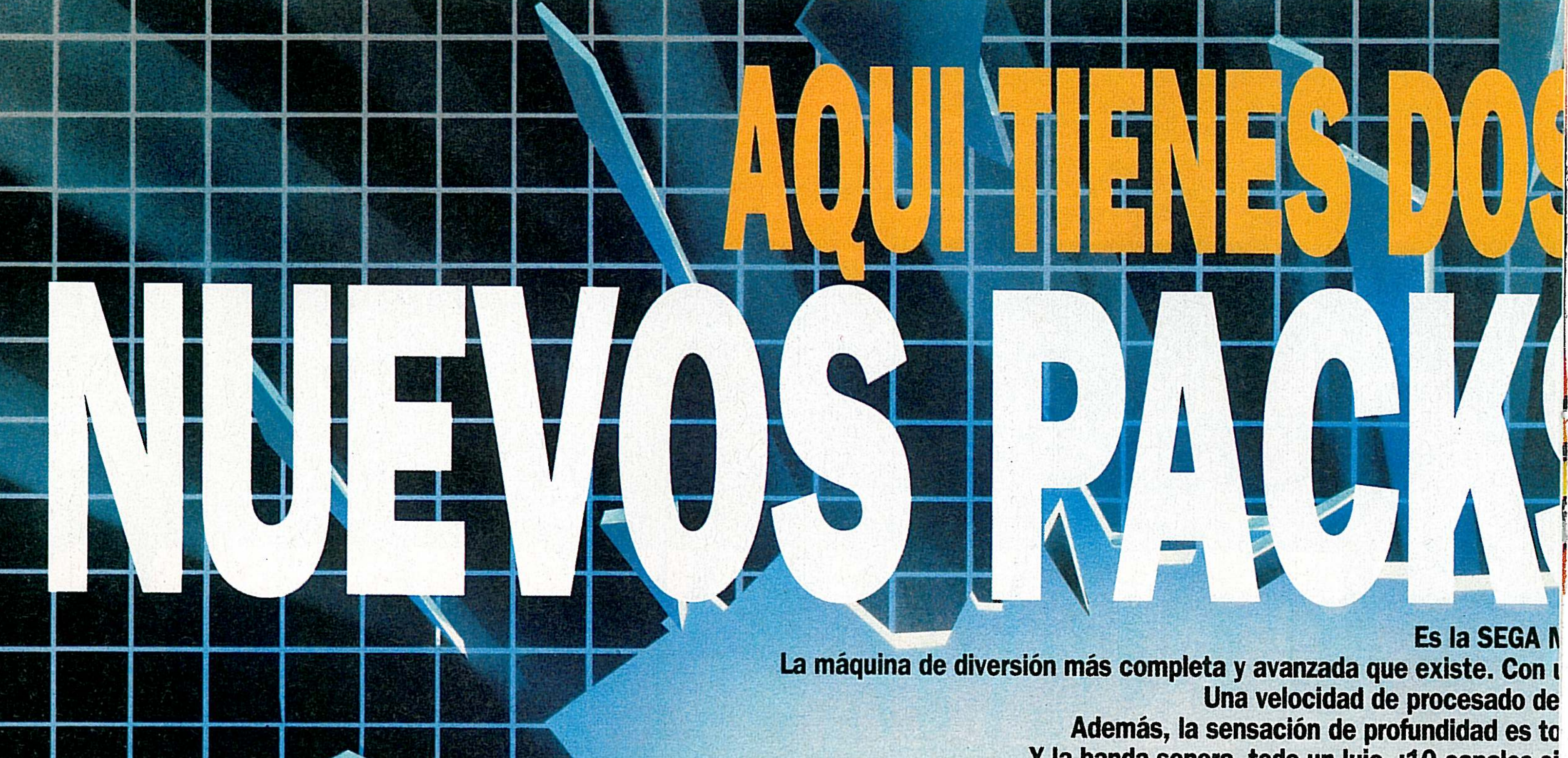
DURACION 80

▲a opción de duelo es una maravilla, y las dificultades más duras harán que vuelvas a echar una partida de vez en cuando.L
▼Habrás visto todo lo que el juego tiene que ofrecer en una semana.

GLOBAL 84

Un juego arcade sorprendentemente bueno basado en una máquina recreativa más que antigua, que al menos merece la pena echar un vistazo. Establece bien las bases para futuros juegos de Konami.


SEGA
MEGA DRIVE
¿TODAVIA NECESITAS
UNA RAZON
PARA COMPRARTE
LA SEGA
MEGA DRIVE?
Unitros



Es la SEGA M
La máquina de diversión más completa y avanzada que existe. Con u
Una velocidad de procesado de
Además, la sensación de profundidad es to
Y la banda sonora, todo un lujo. ¡10 canales si
ES LA CONSOLA QUE SIEM
Y ahora, con los nuevos Packs Mega Drive, puedes jugar a tope desde el p
Y todo, por un Mega preci

MEGA ACCION

Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:

STREETS OF RAGE:
¡¡Una obra maestra del videojuego!!. El juego de lucha más completo de la historia.
El caos invade las calles. Adam, campeón de Boxeo; Axel, experto en Kárate; y Blaze, maestra de Judo, son tus bazas para enfrentarte al imperio del crimen. ¿A quién eliges?. Usa cañerías, bates, botellas...todo puede ser un arma letal. En opción 2 jugadores, unid vuestros poderes para asestar el golpe definitivo.
La banda sonora, es la bomba.
¡No has oido nada igual en un videojuego!.

SHINOBI:
¡¡Una pasada de acción y realismo!!.
El maestro Ninja que se impone con su magia en todas las consolas de Europa.
Un simple gesto, te protegerá con una "Barrera de fuego", te impulsará con "Super saltos" o invocará un "Dragón de fuego". Usa su temible espada, o diabólicos "Sulikens".
Escenarios super detallados, rotaciones vertiginosas, música vibrante...
¡¡Empuña tu mando y destroza a tus rivales!!. Incluido Spiderman.

GOLDEN AXE:
¡¡ Una fantástica aventura rescatada directamente de las salas recreativas !!.
Y encima, con 2 fases más. Recupera el "Hacha de Oro", con tus poderosos aliados. Cada uno tiene su propia magia:
El Enano, La Magia del Trueno; La Walkiria, La Magia del Fuego; El Guerrero, La de la Tierra.
Recoge las pócimas del camino, haz conjuros mortíferos o escápate a lomos de una bestia infernal. ¿Quieres 2 jugadores?. Tu mismo.

SONIC:
¡Con él, todo es posible!. Endiabladamente rápido. Listo como un zorro. El héroe favorito de millones de videojugones en todo el mundo. Desafía la gravedad con giros de 360º. Saltos espectaculares. Y el scroll más logrado que existe: Horizontal y Vertical a la vez. ¡Una aventura única!.



Unitros



EGA DRIVE.
na nitidez de imagen capaz de integrar...¡hasta 80 figuras móviles!.
auténtico vértigo...¡7,6 MHZ!.
tal gracias a sus 12 "Scrolls" interactivos.
multáneos! 6 en estéreo y voces digitalizadas.
PRE HAS QUERIDO TENER.
primer momento. Con 4 juegos incluidos que han arrasado, por sí mismos.
o. ¿Se puede pedir más?.

SEGA MEGA DRIVE
MEGA PACK
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
WORLD CUP ITALIA
SUPER HANG-ON
COLUMNS
SONIC
SEGA



Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:

SUPER HANG ON:
¡Ponte como una moto con éste simulador idéntico a la máquina recreativa!. De salida, la opción es tuya: Original, Arcade o Campeonato. Suma puntos en los circuitos de 4 Continentes en 48 fases de alta tensión. Tu pilotaje es decisivo. A más nivel, menos tiempo disponible. ¡Apura las frenadas!. Transforma tu moto para hacerla invencible. Elige música entre 4 opciones super marchosas. ¡La emoción está en un puño!.

WORLD CUP ITALIA:
¡El mayor espectáculo futbolístico de todos los tiempos!. 25 selecciones y terreno de juego a elegir. ¿Campeonato o amistoso?. ¿1 ó 2 jugadores?. Todo vale. Pases medidos. Driblings. Remates de chilena, de cabeza... Increíbles primeros planos que resaltan la acción con todo detalle. ¡Rematadamente divertido!.

COLUMNS:
La versión más moderna y enrollada del viejo "Tetris". Tres modos de juego: Original, Arcade o Flash. 1 ó 2 jugadores. Elige música y nivel de dificultad y ordena las joyas por colores. En horizontal, vertical o diagonal. ¡¡En 100 fases distintas entretenidas a más no poder!!.

SONIC:
¡Descubre la magia del juego más premiado en la historia de los videojuegos!. ¡No hay nada que se le aproxime!. El malvado Dr. Robotnik lo lleva claro.



LA LEY DEL MAS FUERTE

¡A JUGAR!







PRECIO

POR US GOLD

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: NO DISPONIBLE
NIVELES: 4
RESPUESTA: EXTRA-BUENA
DIFICULTAD: ALTA

1ª PUNTUACION

3-2

ORIGEN

Conversión tremendamente esperada del juego de fútbol más famoso jamás creado.

CONTROLES



A Lanzar el balón

B Dar una patada/parar el balón

C Nada

S Detiene/ continúa el juego. Despliega el menú del juego.

COMO JUGAR

Utiliza tus habilidades con el joypad para mover a tu equipo por la pantalla y marcar goles.

SUPER KICK OFF

¿Qué tienen en común Paul "Gazza" Gascoigne, Edson Arantes do Nascimento "Pelé" y George "Aaagggh, hip, eres mi mejor compañero" Best? Eso es, están todos un poco gorditos. Pero hay otra conexión oculta (todos ellos son ex-maestros del deporte por excelencia, el fútbol) antes de que los años, demasiados dulces y unas glándulas lacrimógenas demasiado activas dieran fin a su éxito. Pero ahora, incluso estos muchachos pueden revivir sus días de gloria con la esperada conversión para Megadrive de Super Kick Off.

Para los que no lo conozcáis, es un juego de fútbol de desplazamiento vertical y vista aérea de increíble éxito, que combina una acelerada acción arcade con elementos de simulación realistas. Kick Off ha sido convertido a casi todos los formatos principales, incluyendo la Master System y Game Gear, y ahora los poseedores de una Megadrive tienen la posibilidad de practicar sus habilidades con el balón sin congelarse en el parque en pleno invierno mientras el profesor de educación física, calentito y resguardado, vocifera a grito pelado que no hace nada de frío y que te quejas demasiado.

COMENTARIO



Da la impresión de que hemos estado animando a los fans del fútbol poseedores de una Megadrive a que estén pendientes de Super Kick Off durante años, lo que, teniendo en cuenta las deslucidas actuaciones de otros juegos de fútbol, ha tenido realmente mucho de cierto. Afortunadamente, Super Kick Off supera las expectativas y justifica casi por completo la tremenda espera. Es necesario "acostumbrarse" un poco al juego (al principio, el balón rodando libremente es un cierto desafío para los que normalmente están acostumbrados a un cuero que se adhiere firmemente a la suela de sus botas). Sin embargo, una vez superado este pequeño obstáculo, el juego es tan rápido como se podría desear (más rápido, de hecho, que muchos otros juegos de fútbol). Se necesita mucha habilidad para jugar a Super Kick Off, pero vale la pena el esfuerzo. Hay una gran cantidad de material para jugar, desde todos los torneos hasta partidas uno contra uno, e incluso existe la posibilidad de jugar dos en el mismo bando, que siempre es un detalle agradecido. Super Kick Off para Megadrive se las ha arreglado también para eliminar los "simpáticos" fallos que poblaban la versión Amiga, como los intangibles laterales de red y la segura técnica "marcar desde el saque", aunque los porteros controlados por el ordenador son casi imposibles de batir al principio. En pocas palabras, Super Kick Off es uno de los mejores juegos jamás creados, y la versión para Megadrive tiene tantas opciones y detalles como cualquier otra. Ha tardado mucho en llegar, pero por fin la Megadrive tiene un juego de fútbol decente.



▼ *Es Bobby Brewster y su fútbol de conversación.*

DA EFECTO A TUS LANZAMIENTOS

Lo que hizo a Kick Off tan popular fue la incorporación de una función "aftertouch", que permitía a los jugadores realizar lanzamientos del balón con efecto bastante realistas. Como seguramente esperabas, esta función se ha reproducido exactamente y en su totalidad en la versión Megadrive. Realizar estos lanzamientos es sencillamente una cuestión de dar una patada al balón utilizando los botones A o B y girando rápidamente el joypad en la dirección de curva deseada. Esto es especialmente útil para superar muros defensivos.



LAS TRIBULACIONES DE UN TORNEO

Los miembros del Club de Fans de Torneos de Fútbol por Ordenador no tendrán duda alguna sobre la calidad de los torneos que ofrece Super Kick Off. Hay cuatro en total (dos torneos ingleses y dos internacionales).
Primero está la excelente liga inglesa, que enfrenta a los conocidos equipos británicos. Después tenemos la Copa FA, un torneo eliminatorio en el que participa la flor y nata de los jugadores de fútbol ingleses. Pasando a círculos más cosmopolitas tenemos también dos torneos europeos: una liga europea, en cierto modo, y la famosa Copa de Europa, que enfrenta a los mejores equipos europeos en una encarnizada batalla a muerte. Si los torneos no son realmente lo tuyo, tío, puedes respirar tranquilo, porque Super Kick Off ofrece otros dos modos de juego: partidos amistosos entre equipos internacionales de primera división y entre escuadras inglesas e internacionales, que te ofrecen la máxima diversión.

▲ Esta es la pantalla de configuración previa al partido, que muestra las condiciones climatológicas, el árbitro y el resultado del lanzamiento de la moneda.

MEGA JUEGO





▼ Zzzz. Zzzzz. Zzzzzzz.







▼ Distraído por el estado del juego, Paco no pudo ver la flecha fatal hasta que fue demasiado tarde.





LANZA TUS BALONES

Aunque se utilizan los dos botones, A y B, para lanzar el balón, hay bastante diferencia en sus funciones. El botón A es el de los lanzamientos superlargos, que envían el esférico cruzando todo el campo. El botón B actúa de un modo algo distinto. Manténlo pulsado durante unos segundos más de lo normal y el jugador que lleve el balón se detendrá en seco y lo parará. Entonces esto te permite mover al jugador y dirigirle en una dirección totalmente diferente sin dudar y sin tener que correr a por el balón trazando un amplio círculo. Sin embargo, sea cual sea el botón que elijas para lanzar el balón, tus derechos legales de "aftertouch" no se verán afectados.

¡A JUGAR!

COMENTARIO



JULK

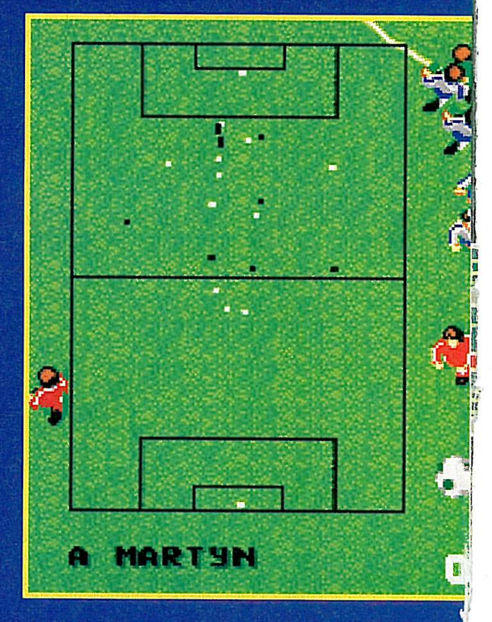
Tras sufrir años de malísimos juegos de fútbol en la Megadrive, la tortura ha terminado (Super Kick Off ya está aquí, y los fans del fútbol ya no tendrán que aguantar balones esponjosos, pases y lanzamientos incontrolables). Bueno, pero sólo acabará esto cuando jueguen y se den cuenta de lo realmente brillante que es este juego. Las opciones son auténticamente sorprendentes (cada aspecto del juego está contemplado y hay una total variedad de modos de juego para todos los tipos de copas y ligas). Pero, como todas las mejores versiones de este juego, en lo que brilla realmente es en jugabilidad. Si no has jugado nunca a Kick Off, se tarda un poco en acostumbrarse a los controles debido a que el balón no se te queda en los pies. Pero, una vez dominado, el nivel de control y los grados de habilidad que puedes desarrollar en este juego son increíbles. Róbale el balón a un oponente con un taconazo, lanza el balón rápidamente hacia el otro lado del campo con un mega-pase y supera al portero con un mega-lanzamiento de cohete. Super Kick Off es un juego realmente satisfactorio, porque cuanto más juegas mejor lo haces, y cuanto mejor lo haces, ¡mejor es también el juego! Además, con todo este montón de niveles de habilidad, los múltiples modos de estrategia y los importantísimos (y absolutamente fantásticos) modos de dos jugadores, es un juego que durará más que tu Megadrive (he estado jugando a Kick Off desde que apareció por primera vez en 1987 y ¡todavía me encanta!). ¡No te lo pierdas!



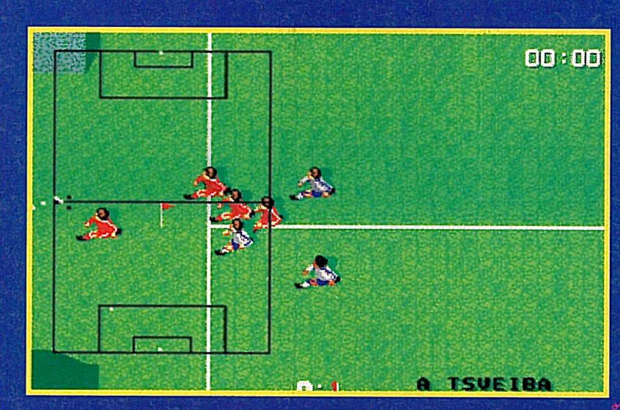
¡NO PUEDES SALIR AHI FUERA Y SOLO CORRER!

Como todo el mundo sabe, el fútbol no consiste solamente en correr arriba y abajo por el campo. El juego en equipo táctico y estratégico es tan importante como utilizar las piernas. Afortunadamente, los programadores de Super Kick Off no se han olvidado de esto y han incorporado una fenomenal opción de tácticas. Aparece en la pantalla de configuración antes de cada partido, y te permite elegir entre ocho formaciones distintas para tu equipo. Si la estrategia elegida no te parece que funcione, pulsando START verás el menú del juego, en el que podrás cambiar de táctica.





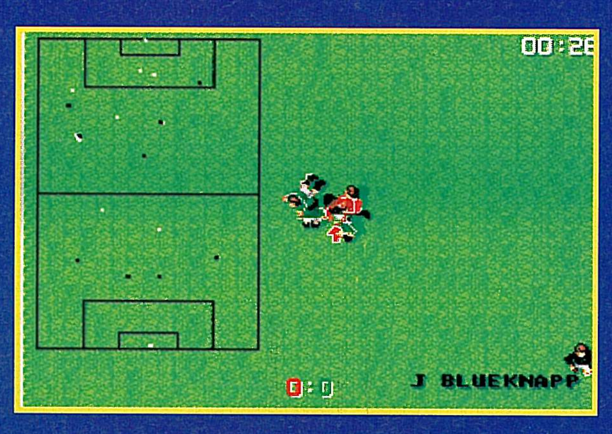
▲ ¡Bah! No estoy muy seguro de que me guste esta nueva regla Jumbo Balls.

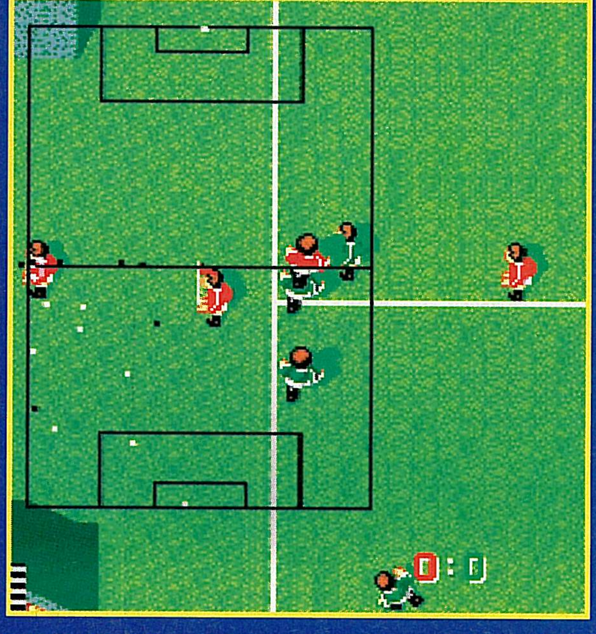


▼ Sí ¡Tú! ¡Que te estoy apuntando!.



▼ "¡Basta! ¡Basta!" "¡Es mía!"





▲ ¡Rápido! ¡Aquí viene, y parece muy enfadado!

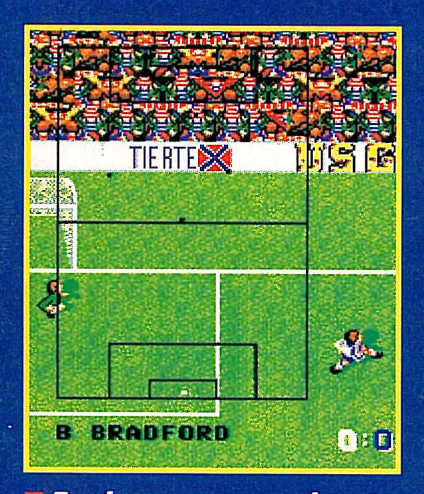
MENU A LA CARTA

Super Kick Off es el sueño de los fans hecho realidad. Pulsando el botón START no sólo se detiene el juego y aparece un mensaje de PAUSA, sino que también aparece un interesante menú, que te permite alterar todos los aspectos del juego sin tener que volver a empezar. Por ejemplo, el tamaño del radar puede cambiarse entre tamaño super-extra-jumbo y unas proporciones más normales. También puedes cambiar la táctica que está utilizando tu equipo si no parece llevarte a ninguna parte. Como alternativa, puedes tomarte un buen descanso y ver a cámara lenta los últimos segundos de juego hasta la pausa, especialmente interesante si paras justo después de marcar un gol. También en este momento, algunos jugadores pueden modificar de buena gana sus opciones de juego para sustituir a jugadores lesionados o a otros que sean especialmente malos. Por último, los jugadores a los que no les guste perder pueden salir del juego cuando lo deseen, para diversión de cualquiera que esté mirando cuando ello suceda.

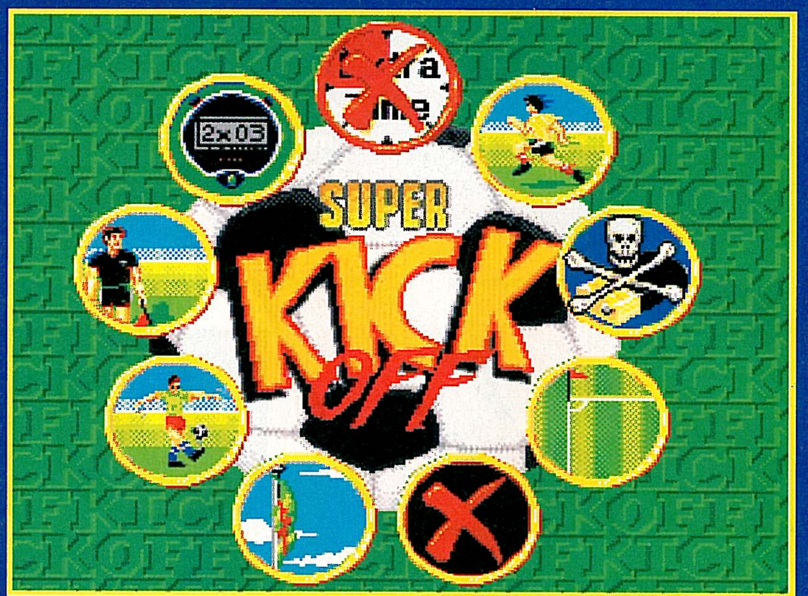
UTIL VISION TOTAL DEL CAMPO

Por supuesto, hay un accesorio que no puede faltar en un juego como este. Algo que hace que cada espectador se sienta más cómodo con el juego. ¿Un termo de café caliente? ¿Un fantástico programa a todo color? ¿O quizás el megáfono para abuchear al árbitro? Por supuesto que no, hablamos del radar. Sí, ahora ese dispositivo tan popular entre los fans actuales ha llegado por fin a la Megadrive. Este útil aparatito se sitúa en la esquina superior izquierda y muestra los movimientos de ambos equipos, representados por puntos blancos y negros. Esto permite al jugador controlar los movimientos de sus jugadores y de los jugadores contrarios que estén fuera de la pantalla, facilitando así en gran medida la planificación de pases y el juego estratégico, además de evitando complicadas formaciones defensivas. También actúa como rápido sistema de aviso contra lanzamientos enemigos inminentes.





▼ *Tendremos un poco de esto.*







▲ *¡Cuidado con el choque!*







PRESENTACION 90

▲ Opciones y más opciones piden atención, además de algunos gráficos de los más elegante.
▼ Se necesita un poco de tiempo para acostumbrarse a los menús repletos de iconos.

GRAFICOS 82

▲ Pequeños pero bien formados. Las figuras detalladas y coloristas y el suave desplazamiento crean una amplia variedad de diseños.

SONIDO 76

▲ Decentes melodías y efectos de sonido.... voces reproducidas.
▼ Pero realmente no hay muchos de los que hablar.

JUGABILIDAD 96

▲ Acelerado y emocionante, pero muy difícil de controlar. Literalmente se tardan años en aprender todas las habilidades.
▼ Requiere un poquito de práctica.

DURACION 94

▲ Los cuatro torneos les duran a los jugadores solos bastante, y con otro jugador duran ¡para siempre!

GLOBAL 95

El mejor juego de fútbol de la actualidad, y todo el que tenga una Megadrive, aunque no le interese ni lo más mínimo el deporte, debe comprárselo.

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING

START
OPTIONS

1-2 JUGADORES

PRECIO

POR VIRGIN

DESDE JUNIO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

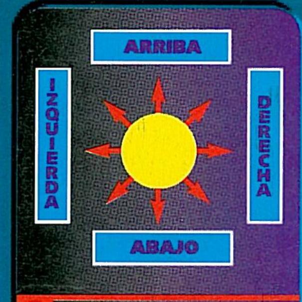
1ª PUNTUACION

PUESTO Nº 7

ORIGEN

Respaldado por el boxeador más famoso de todos los tiempos (Muhammad Ali).

CONTROLES



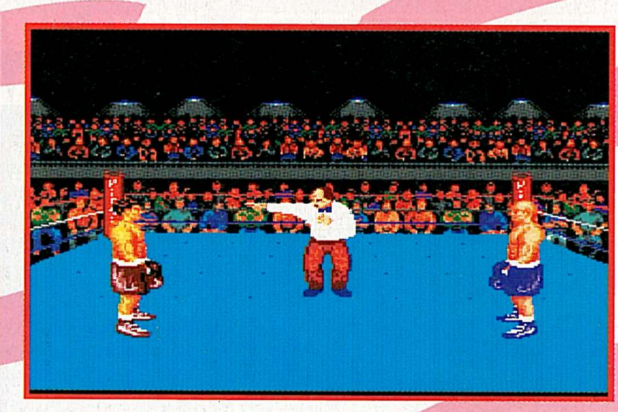
A Puñetazo
B Bloqueo
C Puñetazo
S Pausa/Continuación

COMO JUGAR

Golpea a tu oponente en cada round de tres minutos. Hazlo lo suficiente y no se levantará.

El boxeo es peligroso. Los golpes fuertes pueden afectar gravemente al cerebro. ¿No estás convencido? Pues bien, supongo que estarás de acuerdo conmigo en que probablemente Frank Bruno no estaría dando saltitos por teatros de provincias disfrazado de Mamá Ganso o algo parecido, a menos que su cerebro estuviera dañado. Y en que Henry Cooper no habría firmado por respaldar una "fragancia" tan vulgar como Brut si no fuera porque su cabeza ha recibido algunos golpes de más.

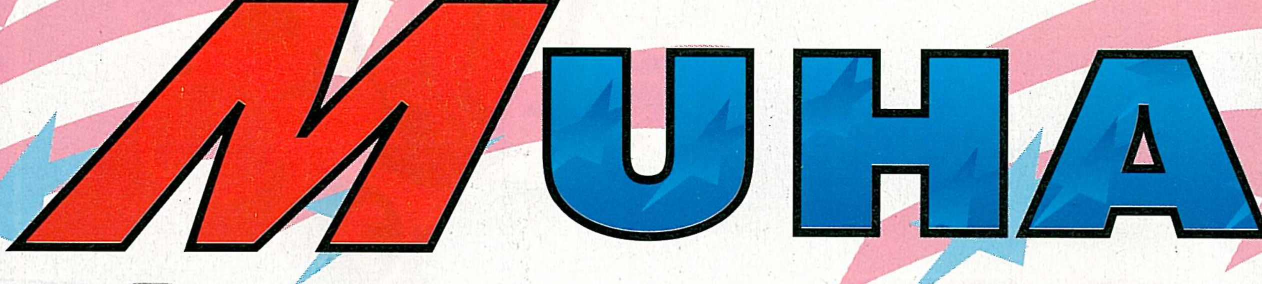
Sin embargo, el boxeo en los videojuegos es mucho más saludable. En la pantalla puedes golpear y embestir hasta quedarte satisfecho, incluso más aún con el sofisticado pugilismo digitalizado de Muhammad Ali's The Greatest Boxing. Es un camino rápido para conseguir ponerte los calzones plateados en el Caesar's Palace antes de poder decir "soy el mejor" y te ofrece unos cuantos combates buenos de boxeo, cortesía de Virgin.

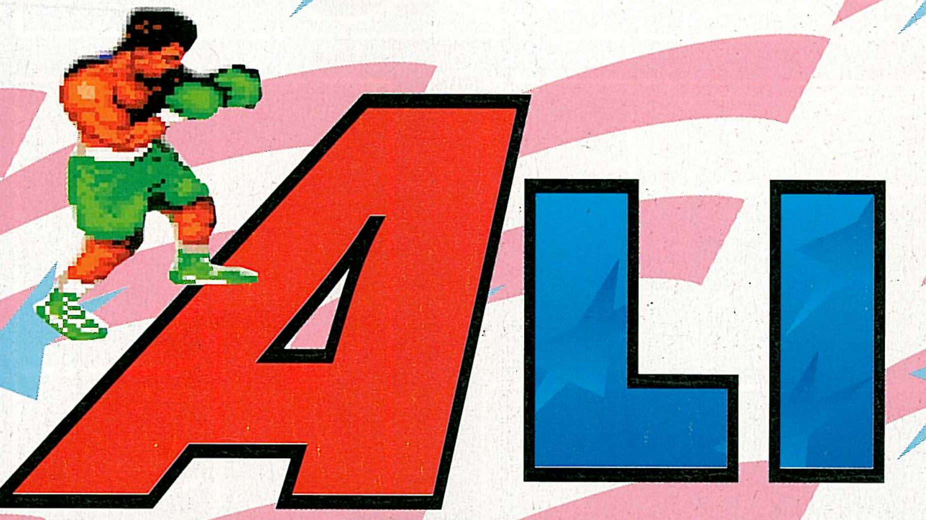


▲ ¡Has sido TU el que se ha reído!

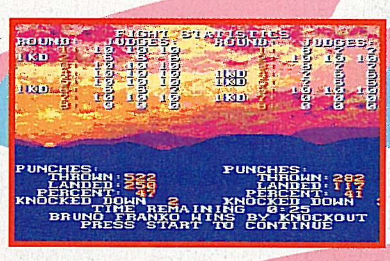
TORNEO/EXHIBICION

En un combate de exhibición participan uno o dos jugadores y es de un solo round. El juego de torneo ofrece la posibilidad de empezar en el puesto más bajo (10) y abrirse camino a través de una serie de combates hasta el encuentro final. Esto requiere algún tiempo, por lo que se ha incorporado una función de palabra clave que te permite grabar tus posiciones invictas.





BOXING



▲ El sol se pone en los marcadores.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

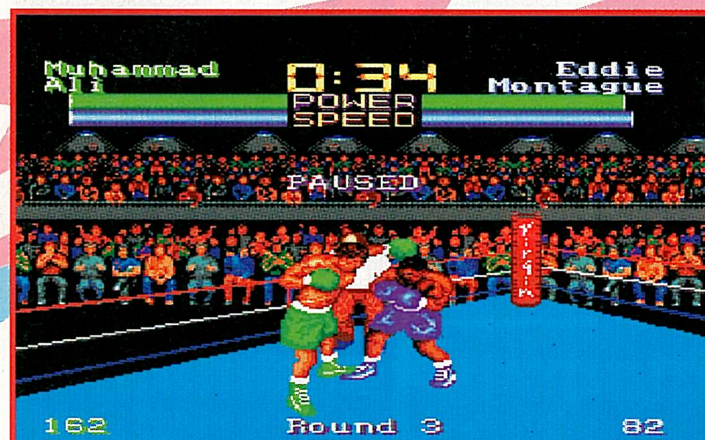
ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS



FLOTA COMO UNA MARIPOSA

Hay dos métodos de control individuales para elegir por los jugadores de Muhammad Alí. El primero se llama "Arcade", porque es bastante parecido a cómo se desarrollan los juegos de boxeo (pulsando un botón se lanza un puñetazo). La otra opción es simulación, que es un poco más interesante. En este modo para lanzar un puñetazo tienes que dejar pulsado un botón y mover el joypad. No hay duda alguna de que la mayoría de la gente preferirá la "realidad" que incorpora este método de control al juego.



COMENTARIO



GUS

En realidad no esperaba mucho de este juego, teniendo en cuenta que el boxeo es desastroso visualmente como videojuego. Sin embargo, terminé bastante impresionado. Los programadores han encontrado el equilibrio entre estrategia, habilidad y acción, lo que hace a Muhammad Ali un juego muy divertido. La mejor función es el control (tener dos métodos aumenta el interés del juego, aunque la simulación es mucho mejor). Te da la auténtica sensación de conexión de tus golpes. También eres capaz de moverte con más facilidad que en otros juegos de boxeo, aunque podría haberse visto beneficiado por una mayor rapidez. Pero la diferencia principal entre este y sus juegos rivales es que es divertido. Esto se debe en parte a un desarrollo de juego bien pensado, y a la atmósfera creada por los efectos de sonido y la presentación. Algunas secciones, como la secuencia de la virtualidad, le resta un poco de brillantez, pero en general Muhammad Alí es el mejor boxeo que puedes encontrar para una consola.

MMAD

LOS DISTINTOS GOLPES

Boxear es simplemente dar tu mejor golpe y esperar que conecte. Sorprendentemente, no hay muchos tipos de golpe entre los que elegir, pero lo que cuenta no son los golpes que des, sino lo fuerte que los des.

GOLPE AL CUERPO: como esperabas, un golpe a la parte baja del cuerpo para debilitar a tu oponente y reducir su potencia.

JAB: un puñetazo rápido dirigido a desorientar, más que a dañar a tu oponente. Los jabs deben lanzarse en una serie de golpes seguidos.

UPPERCUT: el temido golpe, la forma clásica de terminar un combate, un uppercut debe lanzarse golpeando la barbilla de tu oponente desde abajo y formando un arco con el puño. Es un movimiento cansado, pero puede ser devastador.

GANCHO: un gancho es un golpe sucio, lanzado para liberarse de una defensa. Los ganchos hacen que el oponente retroceda.

LAS CARAS DE LOS PARTICIPANTES

Hay diez boxeadores, incluyendo a Alí, que luchan por alcanzar la victoria absoluta en el Caesar's Palace. Cada uno tiene su propio estilo de lucha y su personal gusto en calzones.



BRUNO FRANKO
del tipo Toro Furioso, Bruno es un ardiente italiano que prefiere golpear a sus oponentes. También le va el look a lo Yul Brinner.



CARLOS ESPINOZA
un toque de salsa con talento latino. Carlos Espinoza se dedica a esquivar y bloquear constantemente.



EDDIE MONTAGUE
un chico de Washington. Eddie creció con las bandas callejeras y su estilo es cualquier cosa que le haga vencer.



KIM LEE
es un boxeador vietnamita, pero tienes de qué preocuparte. Kim es joven y rebelde y aguanta mucho.



MARVIN COOPER
su llameante pelo rojo se ajusta con su ardiente temperamento, Marvin se ha entrenado para las Olimpiadas.



JACK BLAKE
Jack lleva ya muchos años en el boxeo. Quizás sea un boxeador un poco lento, pero sus golpes son potentísimos.



TOMMY HAMMER
probablemente su nombre es debido al peso de sus puños. Los largos brazos de Tommy están constantemente lanzándose.



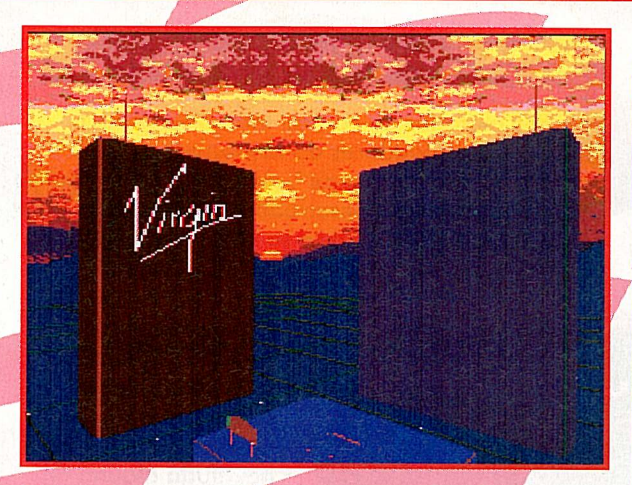
MAC ROBINSON
otro combatiente americano, un ambicioso joven que confía en una defensa esquivando.



BART RAMBLER
su reputación fuera del ring como degustador de espaguetis explica toda esa energía en exceso.



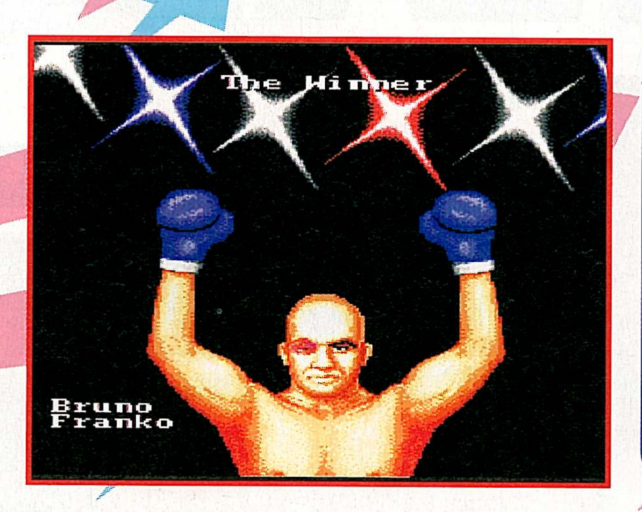
MUHAMMAD ALI
simplemente el rey. Alí tiene la velocidad, la potencia y la ambición de conseguir el KO en cada combate.



▲ La virtualidad poco convincente de Virgin.



▲ Déjame echarle un vistazo más de cerca.



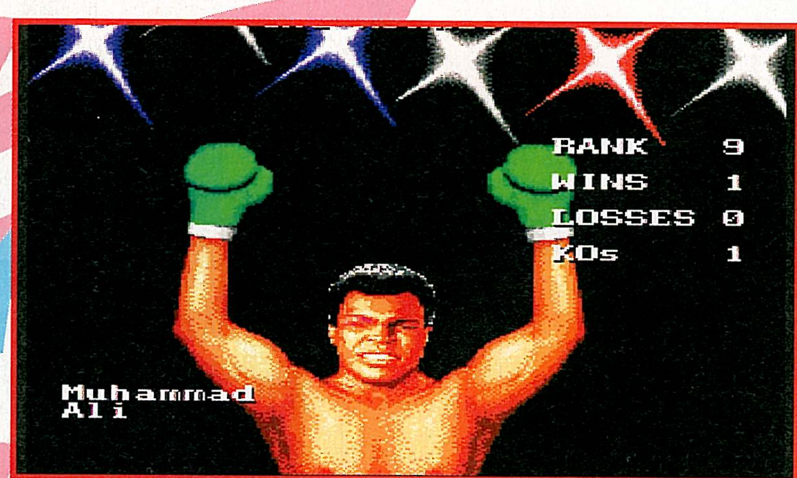
comentario



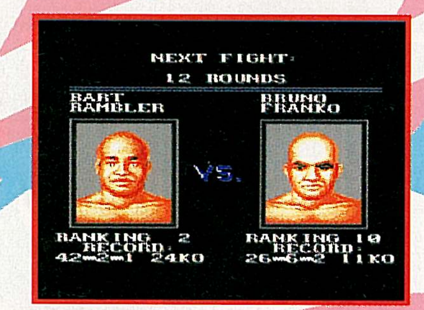
RAFA

Esperaba mucho de este juego, ya que había sido programado por Park Place, los maestros programadores de la Megadrive responsables de EA Hockey y John Madden Football. Felizmente, aunque este juego no es tan bueno como esos dos clásicos, Muhammad Alí sigue siendo la mejor simulación de boxeo del mercado para la Megadrive. El modo arcade es brillante para los jugadores a los que les guste pulsar mucho el botón, mientras que el modo de simulación es mucho más estratégico y requiere pensar mucho más. Los efectos de sonido son excelentes y capturan eficazmente la atmósfera de un combate, y los gráficos son también fantásticos. El único fallo que le encuentro es que el desarrollo del juego no es muy activo, pero eso es más bien un problema del propio deporte que de este juego. Mi consejo es que si buscas la mejor simulación de boxeo para consolas, Muhammad Alí es el único juego que deberías considerar.

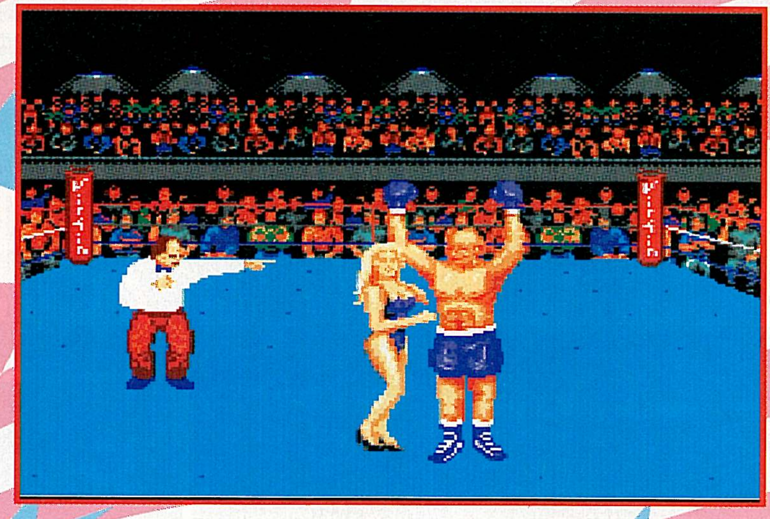




▶ Manos arriba si utilizas la defensa adecuada...

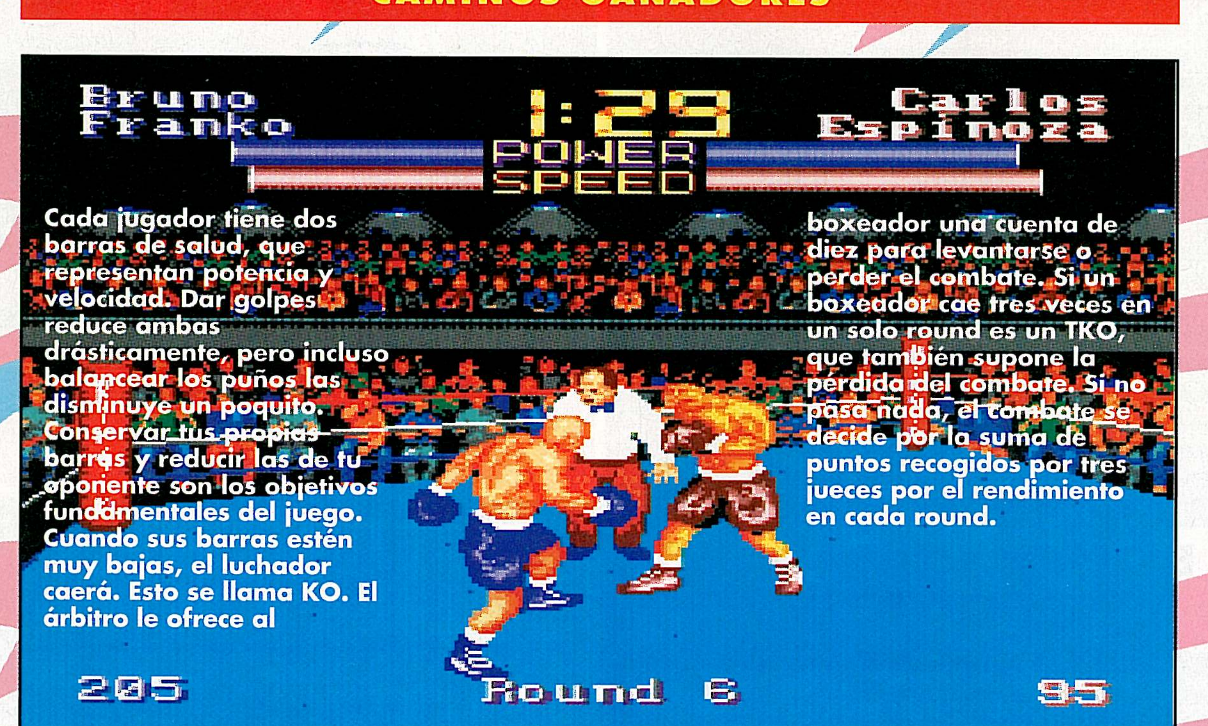






▲ ¡Enhorabuena! Has sido el vencedor del combate.

CAMINOS GANADORES



Cada jugador tiene dos barras de salud, que representan potencia y velocidad. Dar golpes reduce ambas drásticamente, pero incluso balancear los puños las disminuye un poquito. Conservar tus propias barras y reducir las de tu oponente son los objetivos fundamentales del juego. Cuando sus barras estén muy bajas, el luchador caerá. Esto se llama KO. El árbitro le ofrece al boxeador una cuenta de diez para levantarse o perder el combate. Si un boxeador cae tres veces en un solo round es un TKO, que también supone la perdida del combate. Si no pasa nada, el combate se decide por la suma de puntos recogidos por tres jueces por el rendimiento en cada round.

LA MASA

Una de las cosas más atrayentes del boxeo es la atmósfera creada por una multitud entusiasta. Agentes inmobiliarios durante el día se convierten en maníacos que piden sangre, una vez que los combatientes saltan al ring. Felizmente, Virgin ha condensado esta atmósfera incorporando voces de multitud de fondo. Durante los combates puedes escuchar gritos de ánimo por Alí. Si alguien cae, se escuchan voces dando ánimos para que se levante. Se producen silbidos cuando las chicas que llevan las tarjetas cruzan el ring y los gritos aumentan.



▲ ¡Crack! ¡Oh, detengan el combate! ¡Me he hecho daño en la espalda!

PRESENTACION



▲ Una presentación absolutamente sorprendente, con voces digitalizadas y opciones.
▼ El "vuelo virtual" de poca calidad por las instalaciones de boxeo no logra impresionar.

GRAFICOS



▲ La animación de los boxeadores, el aspecto gráfico más importante, es de gran calidad.
▼ El brusco desplazamiento es un ligero inconveniente, y los gráficos son de una variedad muy limitada.

SONIDO 84

▲ La excelente selección de voces añade humor y atmósfera. Los efectos de sonido de huesos rotos consiguen que suene doloroso.
▼ Algunas partes de la música son francamente malas.

JUGABILIDAD 87

▲ Cuanto más juegas, más disfrutas. Te proporciona una sensación muy real de la acción.
▼ El juego no es tan rápido o furioso como Streets of Rage o Streetfighter.

DURACION 80

▲ La opción de dos jugadores garantiza una diversión duradera.
▼ Puedes tardar en luchar contra los diez oponentes menos de lo que piensas.

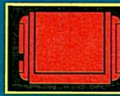
GLOBAL 85

Superior es la palabra que describe este juego, actualmente el mejor juego de combates frente a frente para la Megadrive (y definitivamente la mejor simulación de boxeo para consolas).











PRECIO 6.490

POR SEGA

DESDE ABRIL

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: ALTA
CONTINUACIONES: VEINTE
NIVELES: TRES
RESPUESTA: EX-CELENTE

1ª PUNTUACION

CASI NADA

ORIGEN

Un juego de plataformas basado en unos antiguos personajes de tebeo.

CONTROLES



A Ataque con el arma principal, avance rápido del texto.

B Salta, avance rápido.

C Lanzamiento de arma

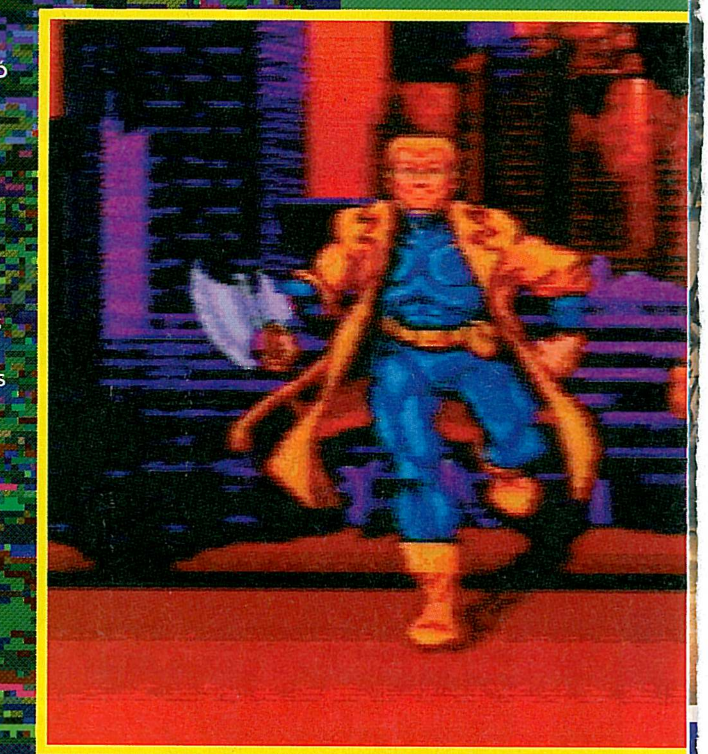
S Detiene el juego, finaliza con las pantallas de texto.

COMO JUGAR

Guía a los personajes a través de ocho niveles de plataformas repletas de adversarios, trampas y otros peligros.

Es duro ser un ente cibernético, como el profesor Kildare. Sus creadores le programaron para reconstruir la Tierra que quedó destruida por la utilización de armamento biológico y químico durante la Tercera Guerra Mundial. Esta tarea incluye devolver a sus formas originales a toda la población de mutantes del planeta, lo cual es más fácil de decir que de hacer. A pesar de todo, él ha desarrollado un método para llevar a cabo su misión, y sus experimentos con seis sujetos le han propocionado un éxito completo. Ahora estos seis ex-mutantes entrenados para el combate se tienen que enfrentar con el Señor de los mutantes diabólicos, más conocido como Sluggo, además de a sus secuaces.

En cualquier caso, el desastre amenaza su misión, ya que Sluggo ha raptado a cuatro de los miembros del equipo cuando estaban llevando a cabo una peligrosa misión en territorio enemigo. Ahora la pareja restante, formada por Shannon y Ackroyd, habrá de viajar a través de tierras desoladas eliminado a tantos miembros de las hordas de Sluggo como les sea posible, rescatando a sus compañeros de equipo cuando les encuentren y poniendo fin a la amenaza de Sluggo de una vez por todas.



BOMBARDEADLES A GUSTO

Los ex-mutantes no van a dejar pasar ninguna oportunidad e irán tan equipados como les sea posible. Además de las armas básicas, Ackroyd y Shannen tienen acceso a la siguiente lista de armas:

GRANADAS: Proyectiles de mano que explotan al primer contacto.

BOMBAS: Una granada más desarrollada, que explota sólo cuando entra en contacto con los enemigos, y bota sobre muros o sobre el suelo.

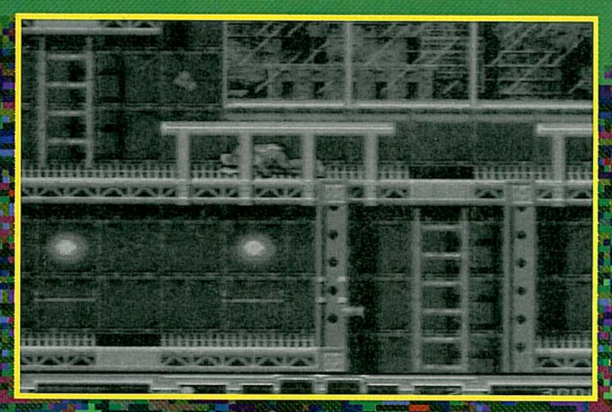
MINAS: Una vez instaladas explotan al ser pisadas por el enemigo. estupendas para eliminar a los mutantes que vienen siguiéndonos.

CARGAS EXPLOSIVAS: Bombas que explotan una vez que ha terminado un corto intervalo de tiempo. No son efectivas contra el enemigo, pero sí para derribar puertas, muros y pisos.

MISILES DE SEGUIMIENTO: A pesar de no hacer más daño que un hachazo, siguen al enemigo y explotan una vez que han entrado en contacto con él.

Se pueden lanzar de una vez tres de estas armas como máximo, a pesar de que están limitadas, y sólo se puede tener en la mano una cada vez.





▲ *¡Quieto! No hagas nada o llamaré a mi hermano.*

(EX-MU)TANTS

COMENTARIO



GUS

Ex-Mutants será una de los juegos preferidos por aquéllos que piensan que el aspecto físico no es necesario para aportar algún beneficio a la sociedad. Los gráficos no son excesivamente malos, aunque tal vez un poco pequeños y turbios, pero hacen su trabajo. El juego en sí es mucho más divertido de lo que se podría pensar por su aspecto. Los niveles son bastante largos, y están repletos de sorpresas, además da la impresión de que el juego no parece tomarse a sí mismo muy en serio. Es lo suficientemente complicado como para tener cierto valor, incluso en las continuaciones. Mirándolo más de cerca observarás que los jefes y las trampas están inspirados en la serie Castlevania de Konami. Una de sus ventajas, que no ocupa demasiado espacio en memoria, es la complicada trama de la historia que va apareciendo entre niveles. Esto nos demuestra que el programador desaba inferir al juego cierta personalidad, lo que es bastante complicado considerando que se trata de un montón de juegos de plataforma casi inconexos. Por último, no es el mejor en ningún campo en particular, pero también está lejos de ser el peor en alguno.

APROVECHA TUS ARMAS

A pesar de que tanto Shannon con Ackroyd comienzan el juego son sólo sus armas de mano, están capacitados para elegir otras armas, que harán sus ataques más efectivos. Estas armas se pierden una vez que el personaje ha muerto.



SHANNON

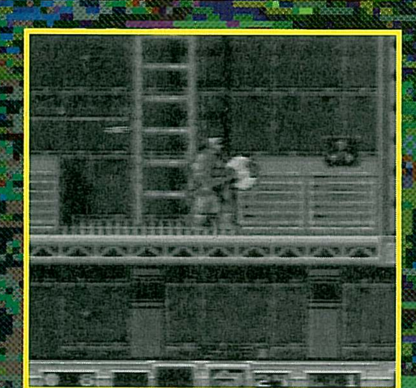
NUNCHAKU: este icono permite a Shannon arrojar objetos de su nunchaku. Son imprecidibles, pero con cierta potencia.

SHURIKEN: Cinco de estas armas Ninja de disparo rápido se le darán a Shannon cada vez que elijas ese icono. Son bastante potentes con una base estable para el vuelo, incrementan notablemente la potencia de combate.

ACKROYD

HACHAS: Se disparan de la misma manera que los objetos en el interior del nunchaku de Shannon. De todas formas, son muy potentes y extremadamente útiles cuando llegues a dominarlas.

DAGAS: Si se lanzan con firmeza, las dagas son una buena opción a la hora del ataque, pero son menos potentes que las hachas.



▲ Caminando por los diferentes niveles.

E-E-E-ELIGE UN HUMANO

El jugador de Ex-Mutant en ciernes puede optar por dos personajes, Shannon o Ackroyd. Cada uno de ellos tiene sus propias habilidades y debilidades, además de su correspondiente armamento y armas especiales.



ACKROYD: Ackroyd es un personaje de movimientos lentos con un hacha que resulta torpe para la batalla. Aunque esto también significa que sus índices de tiro son bastante lentos y su puntería limitada, puede desarrollar unos índices de peligrosidad bastante elevados. Su capacidad muscular le otorga ocho unidades de potencia, que irá perdiendo golpe por golpe recibido.



SHANNON: Shannon sólo tiene seis unidades de energía, pero su agilidad es mucho mayor así como su velocidad en ataque. En cualquier caso, aunque infiera sus golpes a mayor velocidad que Ackroyd, estos hacen mucho menos daño que su hacha.



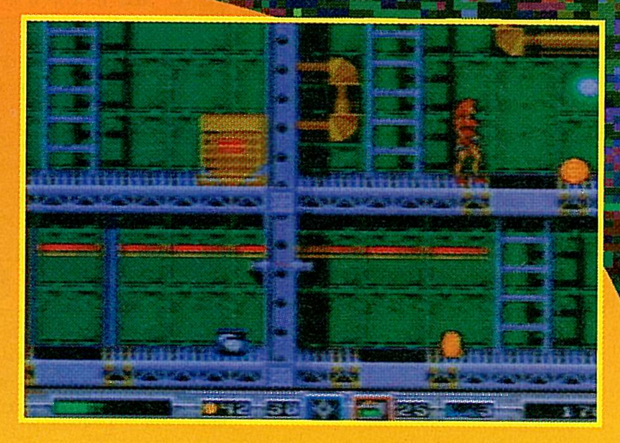


COMENTARIO


RISI

El aspecto de Ex-Mutant que más llama la atención es su fantástica jugabilidad. Los espíritus que aparecen son de lo más variado, oscilando entre lo miserable y lo realmente terrible. La verdad es que eso no importa un pimiento. Ni siquiera las musiquillas establecen una diferencia, aunque casi ni se oigan por encima de los efectos sonoros que sí que son buenos. Ex-Mutant es un buen juego de plataformas, siempre está ocurriendo algo y hay millones de objetos en pantalla intentando matarte. Las irregularidades de los fondos implican que hay mucho que explorar hasta que llegues al final, y que no has de olvidar coger todo aquéllo que te pueda aportar algo suplementario. ¡No sólo es jugable sino que, además, es duro como una piedra! Debido a la gran cantidad de continuaciones (aunque afortunadamente llega el momento en que se terminan) lleva mucho tiempo llegar al final del juego. Incluso cuando llega este momento, Ex-Mutant es la clase de juego con el que repites porque es una risa. Si estás desesperado debido al nivel de dificultad de Megadrive, consigue una copia de Ex-Mutant tan rápidamente como puedas.









▲ ¡Una aventura submarina! Estamos aburridos de tanta sequía y estos tíos se dedican a derrochar gran cantidad de agua.

EL ICONO TINA TURNER

Armas y más armas no es lo único que te ofrece Ex-Mutant durante su pasaje del terror. También hay una selección de iconos pacíficos. Fíjate:

BATERIA: El profesor Kildare requiere de ellas para funcionar. hay una en cada nivel y no podrás pasar al siguiente hasta que la encuentres.

1-UP: Una encantadora vida de más para el afortunado Ex-Mutant que la consiga.

COMIDA: Rellena tu nivel de vida en dos unidades. Mmmm.

CORAZON: Llena al máximo tu nivel de vida.

EXTENDER: Incrementa la capacidad máxima de tu nivel de vida en dos unidades, aunque no restaura ningún daño.

MONEDAS: Cada una tiene un valor de 250 puntos. Si consigues 100 monedas obtendrás una vida de más y 2.500 puntos. Todas tus monedas se perderán en el momento en que mueras.

BOLSA DE MONEDAS: Contiene diez monedas.

ESTRELLA: Bonificación de 500 puntos.

DIAMANTE: Bonificación de 1.000 puntos.

Aunque este pie sea para la imagen de la izquierda, el tipo verde de aquí abajo es un asqueroso.

¡Insistimos, es una verdadera asquerosidad!

¡No es fácil acabar con el cupo de enemigos que te ha sido asignado. ¡Vamos valiente!

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS	
INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	

SE COMO SPEEDY GONZALEZ

En tres ocasiones durante el juego, se aumenta la velocidad del mismo. Aquí, se ve al ex-mutante con un objeto de alta velocidad. En el primer nivel el indefenso héroe se ve inmerso en una carrera por un campo de minas, con cantos rodados y rocas para que choques contra ellas, y por supuesto con enemigos a los que asesinar. El segundo nivel te situará sobre un tronco río abajo, con gran cantidad de seres acuáticos que debes destruir. Y por fin el tercer y último nivel se emplaza en la parte superior de un vagón de metro en movimiento. Además de los enemigos acostumbrados, en el tunel hay un nivel radiactivo bastante peligroso, por lo que tu personaje ha de alcanzar la cabecera del tren antes de morir.

BUD IS BEING HELD CAPTIVE SOMEWHERE HERE IN THE CAVES OF STEEL MOUNTAIN. YOU, HOWEVER, WILL HAVE TO WORK YOUR WAY THROUGH THE DESERTED SECTION OF THE LABORATORY TO GET THERE.

PRESENTACION 93

▲ Montones de opciones, introducciones y misiones, con partes de diálogo.
▼ A pesar de lo dicho, el diálogo es espantoso.

GRAFICOS 84

▲ Fondos elegantes y una animación interesante añaden cierto ambiente.
▼ Los espíritus son pésimos y no valen tres duros.

SONIDO 72

▲ Los efectos son buenos y hay muchas partes habladas durante el juego.
▼ La música es muy tranquila, repetitiva e insulsa.

JUGABILIDAD 84

▲ El juego es muy homogéneo, de fácil control y de una acción rápida y trepidante.
▼ No es todo lo original que podría haber sido.

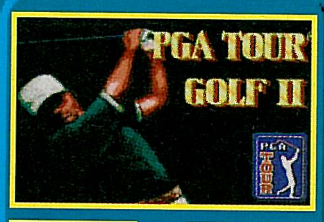
DURACION 85

▲ Hay nueve niveles duros y largos que te mantendrán jugando, incluso cuando lo hayas terminado, volverás con Ex-Mutant.

GLOBAL 85

Un gran juego que, por una vez mejora, debido al nivel de dificultad. Una compra de primera necesidad.









PRECIO 7.490

POR EA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: NO APLICABLE
NIVELES DE DIFICULTAD: UNO
RESPUETA: PRECISA

1ª PUNTUACION

¡UNA MEGAPASADA!

ORIGEN

El PGA Tour es un torneo americano de golf de fama mundial. Esta adaptación ya ha visto la luz en la Megadrive. Esta es la continuación

CONTROLES



A Selecciona o confirma una elección de menú.

B Pulsa B tres veces para golpear la bola.

C Mantén pulsada la C para mostrar los controles de ajuste.

S Activa la barra de menú.

COMO JUGAR

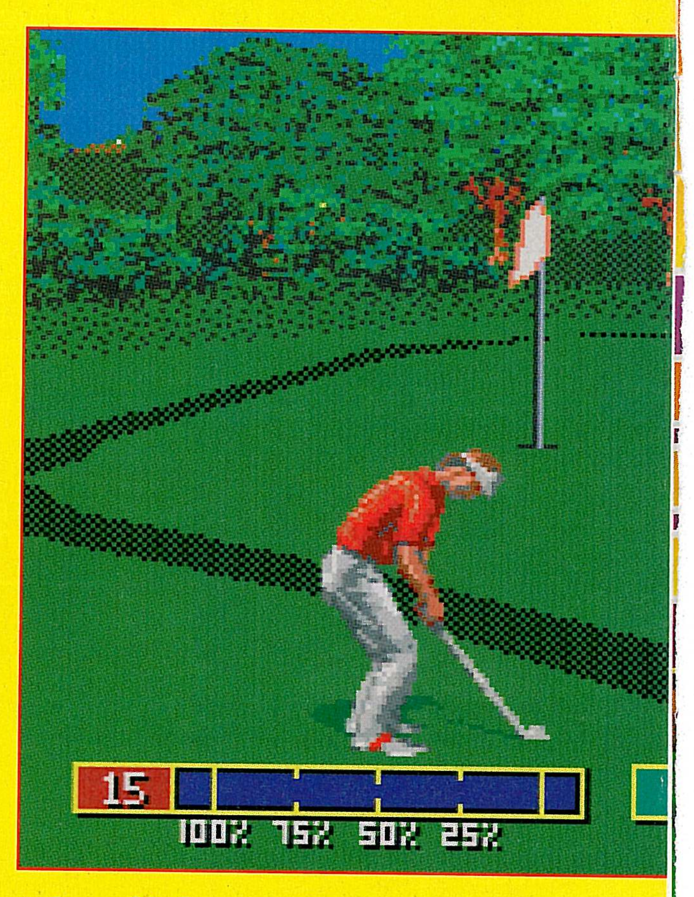
Elige un torneo, apostar dinero o practicar unos hoyos. Usa los palos más apropiados y permanece atento a las condiciones climatológicas.

PGA TOUR

La multitud abuchea los gestos fútiles realizados desde el fondo del bunker mientras otra víctima intenta sacar su bola de la arena. La lluvia cae y el trueno resuena en el tumultuoso chaparrón de verano. Bastante distinto al soleado campo de golf de Sawgrass donde tiene lugar el torneo PGA Golf en toda su gloria.

El golf es un buen juego y una potencial lámpara de Aladino por la cantidad de premios y el reconocimiento mundial que puede proporcionar. Por desgracia, para poder practicar este deporte es necesario un tiempo y unos campos especiales que lo ponen fuera del alcance de la mayoría. Los americanos por el contrario tienen los mejores campos y gastan grandes cantidades de dinero lo que explica por qué el PGA Tour es tan popular. Electronic Arts da a los usuarios de la Megadrive la oportunidad de experimentar la emoción de competir contra los profesionales con su extremadamente realista videojuego de simulación de golf. En fin, ya está aquí PGA Tour Golf II, la segunda parte del exitoso PGA Tour original. Con algunas características nuevas y tres campos adicionales para que se ejerciten los más fanáticos jugadores de golf, parece que PGA II puede conseguir el premio al mejor simulador de golf en cualquier sistema.





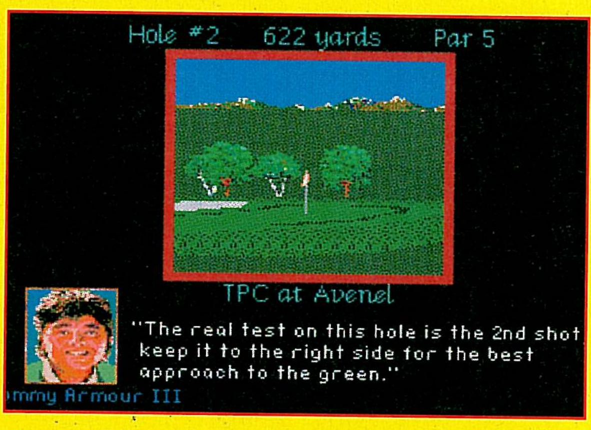
▲ *A ver si lo he entendido bien: tengo que mandar la bolita hacia los árboles, ¿no?... Hey espera un minuto.*

EA SPORTS LEADERBOARD EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

	Par	Hole		Par	Ho
33. Mike Sullivan	E	10	41. Jay Haas	+1	
34. Dan Forsman	E	11	42. Howard Twitty	+1	
35. Kenny Knox	E	12	43. Bill Britton	+1	
36. Ed Fiori	E	13	44. Pat McGowan	+1	
37. Mark McCumber	E	17	45. Loren Roberts	+1	
38. Doug Tewell	E	17	46. Mike Hulbert	+1	
39. Bill Glasson	+1	5	47. Mark O'Meara	+1	
40. Wayne Grady	+1	5	48. Mike Donald	+1	
50. Boni	+2	4			

PGA TOUR

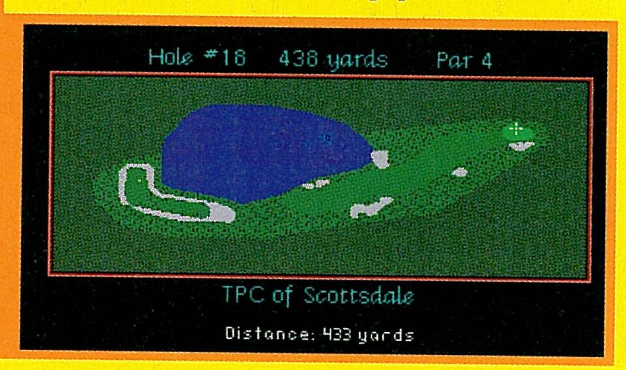
▲ *¡Aquí estamos, los primeros de la lista! Aunque nunca hemos oído hablar del tipo que va el último.*



▲ *Muy interesante...mmm.yep...Zzzz...Zzz...*

EL JUEGO DEL AGUJERO EXPLICADO

Jugar al Skins Game (a despellejar al contrario) en PGA II es una oportunidad perfecta de conseguir un éxito rápido y ganar montones de dinero. Pueden tomar parte de dos a cuatro jugadores y competir entre ellos por dinero a través de un recorrido de 18 agujeros en el que cada uno tiene una cantidad de dinero determinada para el vencedor. Según avanza el partido, así lo hace la cantidad de dinero de cada hoyo, o skin, y cada jugador tendrá que terminar el hoyo en menos golpes que sus compañeros si quiere ganar el premio. Obviamente, cuantos más jugadores haya más difícil será ganar el dinero. Si hay un empate el skin se acumula y el hoyo siguiente tiene dos skins de premio y así sucesivamente.



R GOLF II



¡MALDITO ARBOL/LAGO/BUNKER

Cuando un jugador tenía que golpear la bola y se encontraba cerca de un obstáculo en PGA I, había pocas oportunidades de evitarlo a menos que se diera un golpe habilidoso. Afortunadamente esta segunda parte ha puesto fin a todos esos inconvenientes incorporando un indicador que permite al jugador controlar con precisión el efecto y el desplazamiento de la bola antes de condenarse a perderla entre los árboles.



▲ *¡Dale un poco de marcha al palo colega!*

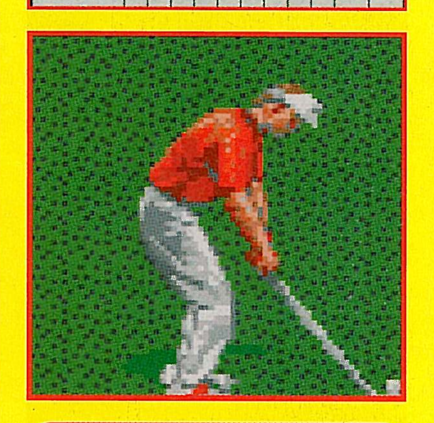


▲ ***Se busca: por reírse en la cara de los golfistas inútiles.***

TPC of Scottsdale

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yards	410	416	554	150	453	389	215	470	415	3472
Par	4	4	5	3	4	4	3	4	4	35
Boni	4	4	5	5	3	4				25

	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yards	403	469	195	576	444	501	162	332	438	3520	6992
Par	4	4	3	5	4	5	3	4	4	36	71
Boni										0	+1



INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS	
INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	



▼ ***¡Vamos! ¡Vaamos! ¡Métela! No te atrevas a fallar...Sólo un poco más...¡Sí!***

PAKO

COMENTARIO

PGA es otro de esos juegos que aparentemente no tiene fallos, así el porqué de que Electronic Arts haya producido una versión actualizada se escapa a mi comprensión. Sin embargo, después de jugar con él durante un tiempo, debo decir que los cambios han supuesto una diferencia apreciable. Los tres campos extra son ciertamente todo un desafío y los controles extras dan a los jugadores avanzados la posibilidad de mejorar aún más su juego. También se han añadido efectos de sonido extra con el mismo éxito. Es muy reconfortante tener a alguien animándote cuando lanzas una bola difícil pero precisa volando hacia el horizonte. Dudo que el ojeador de agujeros atraiga a la gente durante más de media hora pero aun así es una característica interesante. A diferencia de la reciente excusa para una 2ª parte de John Madden, por no mencionar el gran fiasco del Basketball, PGA II es definitivamente mucho mejor que el original.

¡A JUGAR!

NO LA DEJAN DESCANSAR

La facilidad para efectuar cada golpe depende en gran medida de dónde está situada la bola en el terreno. En los círculos golfistas a esto se le denomina la forma en que descansa la bola. Hay siete superficies en las que es probable que la bola descanse.

EL TEE: ¡Obvio! Desde aquí es desde donde la bola comienza el juego.

FAIRWAY: No hay mucho de qué preocuparse aquí. De hecho manteniendo la bola en terreno bueno cuando no se sale desde el tee o se está en el green es la forma más segura de conseguir un buen par. Por cierto, 'par' es la palabra empleada en golf para indicar el número ideal de golpes en los que se puede conseguir terminar un hoyo. Ya lo sabes.

EL GREEN: Cuando ves a un jugador de golf agachado en el suelo ¡no es porque busquen una lentilla o hayan perdido repentinamente la fuerza en las piernas! Es porque están comprobando el terreno para descubrir cualquier peculiaridad que pudiera desviar la bola en su trayectoria hacia el hoyo. En PGA Tour Golf II Electronic Arts ha simulado este importante factor a considerar por medio de una rejilla que muestra las ondulaciones del green. Estudiando esta pantalla es posible ver los altibajos del terreno y realizar uno de esos golpes a larga distancia que sólo suelen ocurrir en los sueños.

EL FRINGE: No es una ventaja que la bola esté descansando en el fringe - el área oscura en los límites del green. Un jugador necesita golpear la bola con más fuerza para conseguir que llegue hasta el hoyo desde allí y esto puede afectar seriamente a la precisión del golpe.

ROUGH: Se necesita mucha habilidad para conseguir llegar al green con un golpe desde terreno pobre. Tal vez lo mejor sea lanzar la bola a terreno bueno y continuar desde allí.

DEEP ROUGH: Tráete las tijeras de podar porque esto es casi tan malo como los bunkers.

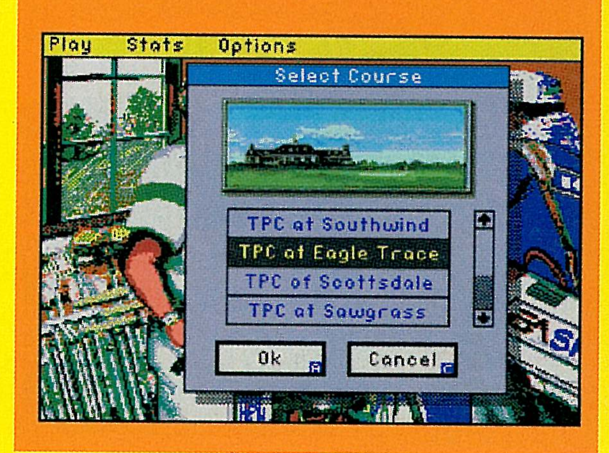
LA ARENA: ¡Aaaaaaaaaagh!



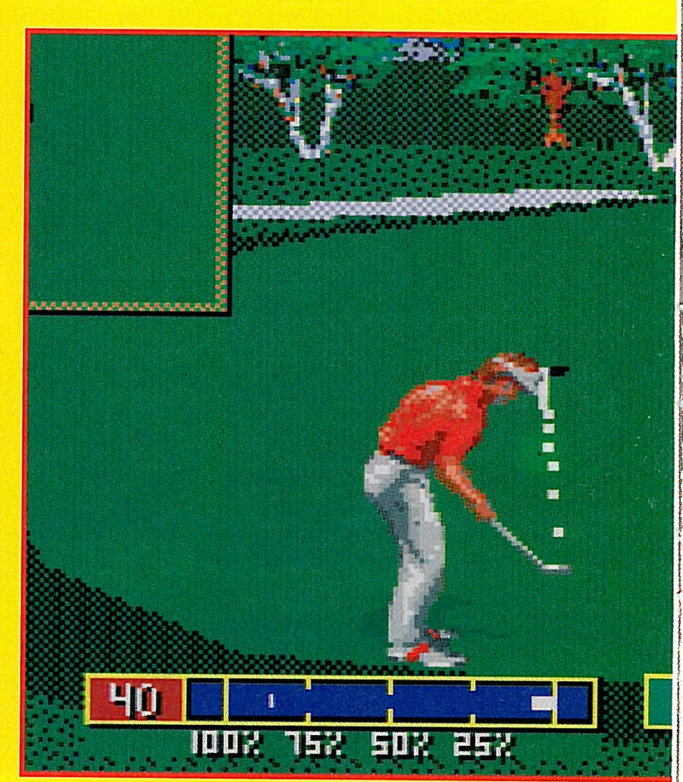
▲ ¿Qué? ¿Golpearla tan fuerte como pueda? Oh, está bien.

ASI QUE TE CREES EL MEJOR, ¿EH?

Para aquellos que se declaren expertos en los campos que ofrecía el PGA tour original, Electronic Arts ha programado tres campos adicionales para ponernos las cosas aún más difíciles. Se llaman Southwind, Eagle Trace y Scottsdale. Cada uno representa un desafío mucho mayor que los cuatro anteriores para que cualquier Severiano Ballesteros de consola pueda pasar un buen rato en ellos.



▼ Qué te creías...¡Funcionó! ¡Felicidades!



COMENTARIO

Hay que quitarse el sombrero ante la gente de Electronic Arts - han conseguido hacer el juego de golf perfecto (PGA Tour Golf) ¡y hacerlo AUN MEJOR! ¡Estoy sencillamente impresionado! El primer juego era tan bueno por su casi perfecta jugabilidad. La continuación es igual de buena, pero se ha jugado un poco con la fórmula para conseguir aún mejores resultados. Nuevas opciones, como el ojeador de agujeros, son realmente muy útiles a la hora de planear golpes difíciles. Echar una partida al PGA Tour Golf con otros jugadores era uno de los mejores pasatiempos en los que poder usar la Megadrive, ¡y la 2ª parte es aún mejor! El juego de apuestas es particularmente bueno y añade grandes dosis de suspense - ¡no hay nada mejor que acumular una gran suma y ganársela a tu rival con un golpe particularmente difícil! ¡Chachi! EA ha recibido muchas críticas por actualizar sus productos innecesariamente. En el caso de PGA Tour Golf II, es algo que ha merecido la pena - este juego es una compra ESENCIAL.





Boni

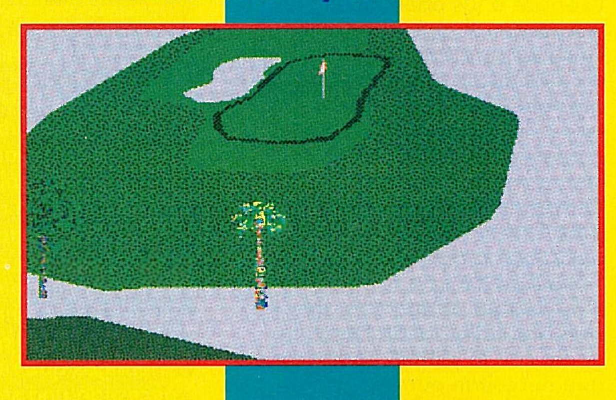
Hole #3 Par 5
Stroke 5 +2
Distance:32 ft.
Club: Putter

Putt

SOLO ECHANDO UN VISTAZO, GRACIAS

Otra característica nueva que han añadido los programadores de Electronic Arts es el ojeador de Agujeros. El ojeador es una cámara voladora que permite al jugador volar sobre los campos para anticiparse a cualquier obstáculo que pudiera estropear las cosas y dar a los competidores cualquier tipo de ventaja. Los jugadores tienen un control total sobre la cámara y pueden acercarse o alejarse desde cualquier ángulo y desde diferentes puntos de vista. Qué chulada ¿eh?

▼ ¡El visualizador de hoyos en acción!







PRESENTACION 93

▲ El aspecto que ha hecho de PGA Tour Golf un éxito rotundo es su impecable presentación. El sistema de selección por iconos es superior. Las atractivas pantallas también son impresionantes.

GRAFICOS 92

▲ Los campos están representados convincentemente con la vista aérea inicial y el visualizador de hoyos dan más profundidad al campo de juego.
▼ Se podría haber hecho mejor uso de la paleta de colores.

SONIDO 90

▲ Con la estupenda música y los efectos digitalizados extra, el sonido en PGA Tour es virtualmente perfecto. Gracias a él se consigue mantener una atmósfera increíble.

JUGABILIDAD 97

▲ También la jugabilidad no tiene pegas, debido en parte a la excelente presentación y en parte al sensible método de control.

DURACION 94

▲ Mientras estés interesado en el juego del golf, ¡PGA II ofrece la excursión perfecta! Hay siete campos diferentes y tres áreas de juego. ¡Así que hay pocas posibilidades de aburrirse!

GLOBAL 95

Electronic Arts ha conseguido mejorar lo inmejorable. ¡Es el mejor ejemplo de golf en la Megadrive! Aunque se supone que sólo es una actualización, ¡PGA Tour Golf es mucho mejor que el original!

¡A JUGAR!

1-4 JUGADORES

PRECIO

POR SEGA

DESDE JUNIO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: 0
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

66193

ORIGEN

Renegade es una antigua máquina tragaperras que mostraba la violencia más explícita jamás visualizada.

CONTROLES



1 Atacar a la izquierda.

2 Atacar a la derecha.

COMO JUGAR

Golpea a los pixels vivientes que forman parte de las figuras de bandas en entornos muy distintos.

RENEGA

Algunas veces, ponerse en pie y luchar por lo que crees se ve más como una virtud que como un defecto de tu personalidad. No dejes para mañana lo que puedas hacer hoy, cuando puedes ponerte en pie y coger las cosas con tus propias manos, dándole al mundo lo que realmente se merece. ¡Conoce a tus enemigos! ¡Haz retroceder al poder negativo! ¡Justicia para todos! Sin embargo, en esta época, en la que poner la otra mejilla es de tontos y en la que si sabes algo sobre lucha te consideran un marciano, la situación es un poco confusa. Renegade, el último juego de lucha para la Master System, está destinado a educarnos en los beneficios de esta forma de pensar. El escenario afirma que, una vez más, las calles están llenas de gente con la actitud equivocada, que necesitan por ello una persona agradable y educada como tú que les enseñe un poquito de pacificación urbana.

La mayor parte de la acción tiene lugar en las calles de la ciudad, pero los hay que prefieren pelearse en el interior, por los pasillos y los salones de famosos jefes de la droga, mercenarios, asesinos de masas, líderes de banda, etc. de la ciudad (ya sabes a que nos referimos). Regenade, la máquina, es conocida por sus violentas escenas de acción y, hay que decirlo, su expresiva representación de combates sin armas. Sin embargo, lo más notable es la actitud menos discriminadora de Renegade con respecto al mercado de juegos de lucha en general. Es sin duda una fiesta de puñetazos. Así, con algodón y agua oxigenada preparados, os presentamos, oh amables lectores, la versión Master System de este depravado juego.



PARPADEO ENERGETICO

Una excesiva emoción hace que este renegado en especial se vuelva ¡completamente loco! Luchar durante mucho tiempo seguido le afecta al metabolismo y, como resultado de ello, nuestro chico renegado parpadea y se hace inmensamente poderoso. Los enemigos que normalmente necesitan una serie de puñetazos y patadas en la cabeza caen con un solo puñetazo o bien patada, y lo que es más, son enviados fuera.





UNO/DOS JUGADORES

Renegade es un juego para uno o dos jugadores. La opción de dos jugadores permite luchar alternativamente, no al mismo tiempo.

COMENTARIO



LUZ

Renegade es el tipo de juego que, cuando lo pones en marcha por primera vez, te hace pensar que te tienes que preparar para una fenomenal diversión. Pero tras unos minutos te das cuenta de que, aunque gráficamente es fantástico, eso es todo. Todos los malos de los niveles individuales son idénticos y puedes despacharlos de la misma forma (con la patada voladora). Puedes soltarles un puñetazo, un codazo en la mandíbula, darles una patada en sus partes nobles o molerles a palos mientras están tirados en el suelo, pero ¿y qué pasa cuando la patada voladora es lo único que realmente funciona? Naturalmente, estos factores se suman todos ellos en un corto y rápido viaje al aburrimiento. La escena de las motos es un cambio refrescante, pero no suficiente para rescatar a este juego de la mediocridad. Renegade fue en un pasado remoto un éxito absoluto en otras máquinas de 8 bits y, básicamente, ahí es donde parece ser que pertenece esta versión para Master System: al pasado. Si eres un fan total de los juegos de lucha, quizás pueda llamarte algo la atención, ya que los niveles de dificultad son bastante desafiantes, pero si no es así, mejor no te lo compres.

VIOLENCIA A TODA PASTILLA



¡No golpees nunca a un hombre cuando haya caído! Esta es una regla sagrada para los luchadores honorables. Sin embargo, Renegade hace posible este cobarde acto, si no necesario, y no sólo lo sufren los hombres, ¡sino también las mujeres! Cuando un oponente se quede tirado en el suelo, tratando de recobrar el sentido, es una buena oportunidad para echarte sobre él (o ella) y explicarle las cosas bien claro. No se recomienda la práctica de esta violencia gratuita en casa, excepto cuando se trate de vendedores de enciclopedias y similares; en ese caso, y según opinión popular, no hay problema.



DE



SECUESTRO DE MOTO



La etapa dos tiene lugar en los muelles de un sombrío almacén. El héroe del juego es atacado por el grupo habitual de macarras cuchillo en mano y matones de tres al cuarto, pero de repente las cosas se ponen muy feas a gran velocidad, y una banda de motoristas ataca a nuestro héroe. Patadas voladoras de máxima potencia son necesarias en esta situación para evitar ser eliminado y la capacidad de soportar dichos ataques se ve premiada cuando nuestro héroe salta sobre la moto de uno de sus asaltantes, llevando la acción a carretera abierta y equilibrando las luchas con varios motoristas sedientos de sangre.

COMENTARIO



PAKO

Renegade es sorprendente cuando se considera la gran cantidad de jugadas que ofrece. Apalear a los enemigos cuando están tirados en el suelo es muy satisfactorio, igual que darles patadas y hacerles pasarlo mal golpeándoles a toda pastilla. De hecho, este juego tiene muchos de los ingredientes necesarios para que un juego de lucha tenga éxito. Muy bien, además los gráficos son muy básicos y la música es normalilla, pero pensé que el desarrollo prometía bastante. La sección de motos no aparecía en la máquina original de la calle y por ello es una sorpresa agradable. Esperaba que después aparecieran novedades similares en el juego, pero no hubo ninguna, únicamente más lucha estándar sofocante y depravada. Pronto me di cuenta de que Renegade también falla porque basta con utilizar repetidamente en cada situación una maniobra, llamada la patada voladora, para salir victorioso. En seguida se hace muy aburrido, provocando que cualquier desafío que pudiera plantear el juego resultara insignificante cuando los enemigos caen uno tras otro víctimas de los pies volantes del renegado. El único factor que le añade una cierta urgencia a estas situaciones es el límite de tiempo, que obliga al jugador a quedarse bloqueado en lugar de tardar demasiado tiempo. En consecuencia, la derrota de cada uno de los malos que aparecen produce una sensación de "esto me suena", por ello Renegade resulta ser al final bastante decepcionante.



▲ *¡Si no quitáis de ahí esas motos, voy a armar un escándalo del que os vais a acordar para siempre, tíos!*



▲ *¡Toma un poco de esto, macarra!*



▲ *¡Voy a comerme tu hígado! ¡No te muevas mientras te lo arranco!*

¡NO... PUEDO... RESPIRAR... !



Cuando se trate de luchar con los malos recuerda que les encanta estrangular a todo renegado que se les ponga al alcance. Con esto en mente, ten cuidado cuando alguno de los malos se arrodille (esto significa una inminente sesión de estrangulación).

INFORME A LARGO PLAZO

HORA	■	■	■	□	□
DIA	■	■	■	□	□
SEMANA	■	□	□	□	□
MES	■	□	□	□	□
AÑO	■	□	□	□	□

ANALISIS

INGENIO	■	□	□	□	□
ACCION	■	■	■	□	□
DESAFIO	■	■	■	■	□
REFLEJOS	■	■	□	□	□

PRESENTACION 73

▲ Su atractiva secuencia de estilo arcade sorprende.
▼ Después te das cuenta de que es "Renegade" para Master System y apagas rápidamente.

GRAFICOS 78

▲ La figura principal dispone de mucha animación para acomodar su amplio rango de movimientos. La sección de las motocicletas es especialmente impresionante.
▼ Tristemente, no hay nada más.

SONIDO 76

▲ Es lo que se puede esperar de un juego de lucha. No es tan malo después de todo.
▼ Una vez más, Sega podría y debería haber tratado de hacerlo mejor.

JUGABILIDAD 62

▲ Muy divertido al principio, con una gran variedad de jugadas y muchos enemigos que vencer. ¡Uau!
▼ Una vez que dominas la patada voladora, Renegade es cosa hecha.

DURACION 44

▼ El juego en sí es bastante corto y la naturaleza aburrida de sus repetitivos movimientos asegura que Renegade se encuentra con una muerte prematura.

GLOBAL 51

Aunque hay muchos movimientos disponibles para el personaje principal y hay una sorpresa para los que esperan una directa y fiel conversión de la máquina de la calle, Renegade defrauda y aburre debido a la naturaleza poco exigente de su desarrollo.

ANOTHER

OUT OF THE WORLD
©1992 Virgin Software
©1991 Delphine Software
LICENSED BY SEGA

1 JUGADOR

PRECIO

POR VIRGIN

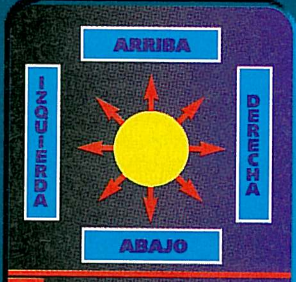
DESDE

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: UNO
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION
NO DISPONIBLE

ORIGEN
Another World fue creado inicialmente para PC antes de su conversión

CONTROLES



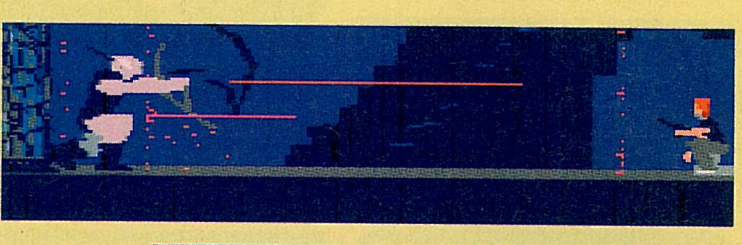
A Correr/disparar/dar patadas/disparar arma.

B Correr/disparar/dar patadas/disparar arma.

C Saltar.

S Detiene y continúa el juego.

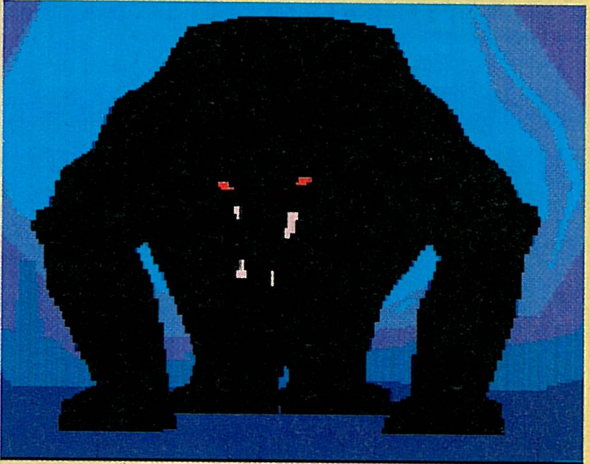
COMO JUGAR
Tu responsabilidad es guiar a Lester Knight Chaykin fuera de Another World, resolviendo rompecabezas y disparando enemigos.

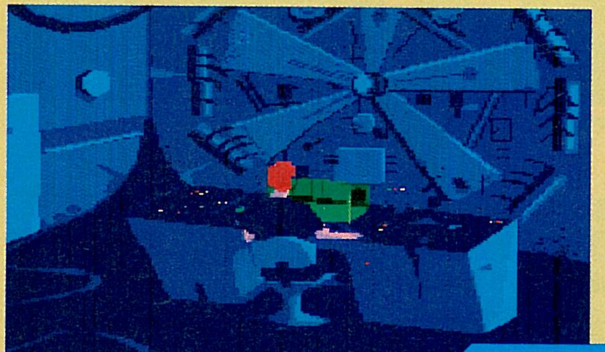


Hay cosas que tienen el letrero de "no tocar" por todas partes. Como el fuego, por ejemplo. No es necesario ser un genio para darse cuenta de que hay lugares más interesantes donde poner las manos que el corazón de una hoguera. También se puede extender este razonamiento hacia ciertas áreas científicas. Por ejemplo, una partícula de aceleración. Algo que quizá Lester Knight Chaykin ya sabía, pero que le dio absolutamente igual. Lo que se puede deducir considerando su posición actual.

Con el debido respeto hacia este hombre, sus progresos en este campo en particular han sido extraordinarios. Hasta que llegó la tormenta. Un poderoso rayo que cayó sobre el laboratorio del científico dejó todo su precioso equipo convertido en un montón de microtecnología inservible. Lo que una vez significó una puerta abierta para la humanidad en un reino luminoso se transformó en un diabólico portal hacia otro mundo. Las afiladas zarpas de un mundo donde ningún hombre había estado antes atraparon a Chaykin y le arrojaron desde la realidad a un tormento en otro mundo.

Lester, que ahora se encuentra atrapado en el entorno de un mundo hostil, debe encontrar el camino de vuelta a casa como sea. Consigue una útil herramienta parecida a una pistola y aprende a utilizarla en su búsqueda de la libertad. Además Lester entabla conocimiento con un misterioso personaje nativo de este mundo, pero que también es un fugitivo. Estos son los únicos recursos de los que Lester dispone y, lo que Lester desea definitivamente es volver a su casa. ¿Serías tan amable de ayudarle?





EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE ES SU ALIEN

Por supuesto la inesperada llegada del sr. Chaykin a Another World tiene algo de impacto cultural. Por lo tanto supone un alivio encontrar que nos puede venir cierta ayuda de manos de un ser con todas las características de un alienígena. Sin que Lester tenga que poner mucho de su parte, su primer encuentro con este colega extraterrestre tiene lugar en una jaula, que cuelga del techo de una cavernosa prisión. Juntos logran escapar pero sólo debido a la familiaridad del extraño con el entorno. Esto significa que tendrás que cuidar de él tanto como de Lester en el momento en el que la acción se ponga interesante.

UN GRAN POLLO CON LA PANZA AMARILLA

Tienes que tener presente que Lester es un científico, y estos suelen ser inteligentes, al contrario que la mayoría de los héroes. Cuando te enfrentas a una enorme y oscura bestia con afiladas zarpas y terribles dientes, por lo general el héroe suele quedarse y luchar con él. Una elección desaconsejable considerando los pros y los contras. Por tanto Lester no actuará de esta manera. El tiene el buen sentido de huir para ponerse a salvo. De hecho la agilidad de Lester es uno de los requisitos previos para emprender el juego. Huir de los guardias, evitar un muro de agua helada y salir corriendo hasta alcanzar la velocidad necesaria para atravesar con éxito peligrosas fallas del terreno.

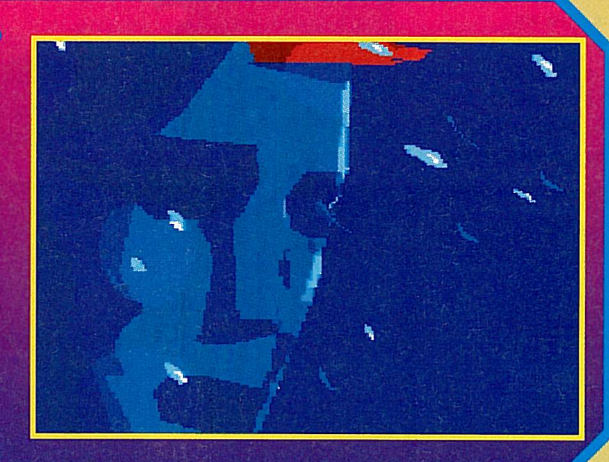


▲*Utiliza tu arma para explosionar ese hueco.*

R WORLD

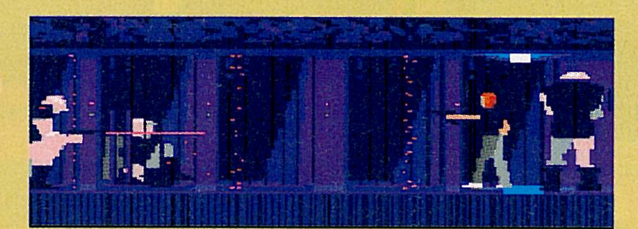
SI VAS A MORIR...

A Lester Knight Chaykin le está esperando una muerte bastante dura, si el capitán de sus controles se las arregla lo bastante mal como para permitirlo. Los obstáculos de agua suelen ser fatales, al igual que los abundantes abismos de perdición y estalagmitas. Lester es también propenso a que el láser le explote en la cabeza (pero , ¿quién no lo es?). Lo mejor de todo son los grupos de tentáculos que parecen tener el derecho de voto de ocasionales malos durante todo el juego, afloran por todo el lugar provocándole una infinita desesperación a un desafortunado Lester llevado por el mal camino. Un buen control del tiempo y saber cuando es una buena idea correr son medios útiles para alcanzar el final definitivo.



TIEMBLA

Atravesar las diversas pantallas no es sólo cuestión de pasar de un lado a otro. La mayoría de las veces nuestro inefable científico tiene que iniciar algún tipo de acción antes de atacar en la dirección contraria, con el fin de obtener todo lo que necesita para atravesar la pantalla. Fíjate en todo aquéllo que parezca sensible a un rayo láser y toma nota de la localización de otros con el fin de resolver al menos uno de los múltiples acertijos.



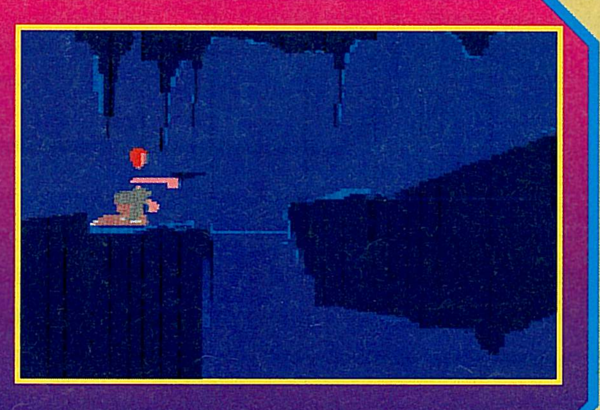
▲ *Dispara al corral de Another World.*







▲ *¡Rápido! ¡Gira y corre, no seas loco! ¡Ahora!*



▲ *¡Fíu! ¡Lo lograste por poco!*

COMENTARIO



PAKO

Another World impresiona por su enfoque radical a la escena de videojuego. La secuencia inicial dejó a todos aquí boquiabiertos con su convincente estilo cinematográfico y fenomenal acompañamiento musical. Al empezar el juego encontré más razones para convencerme de que Another World no iba a decepcionarme. Aunque desafiante, la tarea que tenía por delante rara vez resulta frustrante (bueno, terminé mal muchas veces, pero más por mí mismo que por el juego). Aunque tener que volver al principio de una sección cada vez que metes la pata es un poco incómodo. La mayoría de las situaciones que encuentra Lester no parecen decir mucho en principio, pero siempre es bueno tener paciencia. Es difícil comparar el juego con otros porque es muy diferente a todo lo que se ha visto hasta ahora. Pero, como el primero de su categoría, va a ser difícil superarlo. Ningún aspecto del juego exige un esfuerzo excesivo. Cada sección requiere pensar, y las respuestas a los problemas de Lester son invariablemente las que menos te esperas. Por supuesto, todo esto se vería disminuido si estuviera representado por gráficos y sonido pobres, pero esto no puede estar más lejos de la verdad. Another World tiene un estilo gráfico muy personal que funciona bien con la naturaleza del juego. La animación de los personajes es muy convincente y está bien soportada por los claros efectos de sonido y la atmosférica música. Quizás el único fallo sea que la búsqueda de Lester está estrictamente estructurada y que una vez finalizada, no hay nada más que ver. Sin embargo, al igual que un clásico del cine, merece la pena jugar varias veces solamente para apreciarlo todo una vez más. Los usuarios de consola nunca han tenido antes la oportunidad de disponer de juegos de este calibre. Ahora que pueden, deben probarlo.

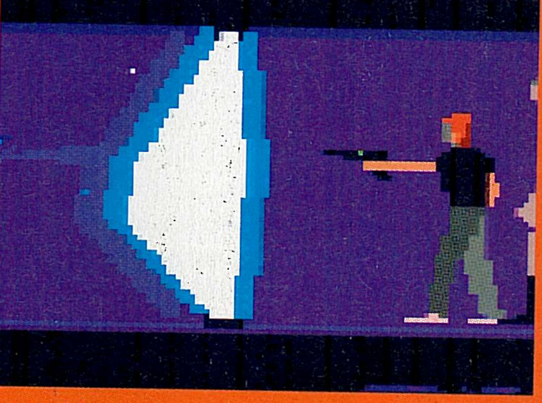
¡A JUGAR!

DISPARANDO PARA CUBRIRTE

El arma que Lester descubre es una pieza realmente sofisticada. No sólo elimina cualquier persona y cosa a la que apuntes, sino que es también capaz de crear una barrera protectora. Manteniendo el dedo de Lester en el gatillo se carga el arma con una potencia suficiente para destruir muros y rocas. Lester necesita utilizar con cuidado todas estas utilidades si quiere tener éxito.







▲ Utiliza tu arma para destruir muros.



▲ Una pequeña carga produce un escudo.



▲ ¡Fotones de alta potencia en acción!

COMENTARIO



JULK

Realmente, es necesario ver los gráficos y la animación para creerlos. Fantásticas escenas casi fotográficas y una soberbia atención a los detalles le proporcionan a este juego una auténtica calidad cinematográfica. También es fenomenal la atmósfera creada por las sorprendentes imágenes mejoradas con un eficaz sonido y un desarrollo del juego enormemente satisfactorio. Sin embargo, sólo encontré un inconveniente, que era que de vez en cuando te quedas atascado en secciones del juego, en las que tienes que hacer lo mismo una y otra vez, probando todas las posibles soluciones hasta dar con la respuesta correcta. Una vez hecho eso, no hay ningún inconveniente en volver a repetir la misma sección, ya que nunca hay más de una forma de hacer las cosas y todo se convierte estrictamente en una cuestión de rutina. Another World es definitivamente un producto sorprendente y enormemente original, pero es importante poder echarle un vistazo antes de comprarlo porque, aunque todo aquel que vea el juego se quedará indudablemente maravillado con sus fabulosas imágenes, los que prefieran un desarrollo de juego con mucha libertad podrían encontrar la acción un poco restringida.

INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

PRESENTACION — 96

▲ Las pantallas de presentación son capaces de dejar boquiabierto a cualquiera. Impresionantes, con una eficaz animación y dirección.
▼ No hay opciones que resaltar.

GRAFICOS — 92

▲ Con mucho estilo y muy atmosféricos. La animación de Lester y sus adversarios es muy creíble, y el estilo cinematográfico general sorprende y asombra.

SONIDO — 90

▲ Las melodías se han compuesto muy bien y se han reproducido de una forma impresionante, dándole al juego un aspecto definitivamente cinematográfico de gran calidad.

JUGABILIDAD — 92

▲ Lester es fácil de controlar y su búsqueda es muy convincente.
▼ Hay poca libertad de opción en lo que se refiere a elegir la ruta que Lester debe tomar para lograr sus objetivos.

DURACION — 83

▲ Another World es difícil, por lo que se tarda un poco en dominar.
▼ Una vez terminado eso es todo, y crea pocas ganas de volver atrás y jugar un poco más.

GLOBAL — 87

Un soplo de aire fresco en un mercado frecuentemente demasiado predecible que atrae el interés de cualquiera. Definitivamente merece la pena echarle un vistazo (realmente es uno de esos juegos que DEBEN verse).



1 JUGADOR



PRECIO 9.990

POR VIRGIN

DESDE ABRIL

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: UNO
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

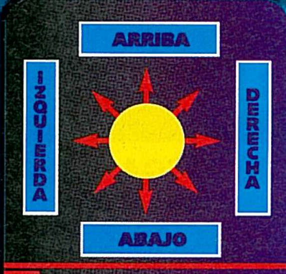
1ª PUNTUACION

DOS EPOCAS COMPLETAS

ORIGEN

Un juego muy original, del tipo Populous. Desarrollado por primera vez en Amiga.

CONTROLES



A CAMBIO DE VISION
B SELECCION DE ICONO
C SELECCION DE ICONO
S OPCIONES DE PAUSA Y CONTINUACION

COMO JUGAR

¡Deja que tus gentes prosperen y dominen el mundo!



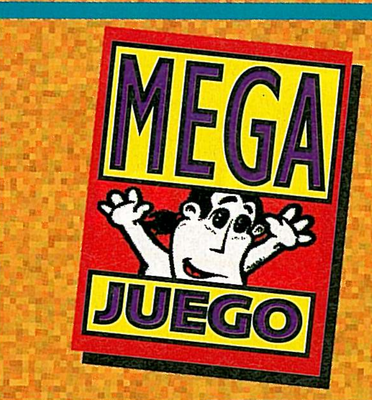
MEGA-LO-M

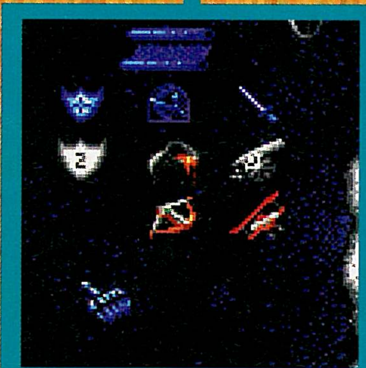
Mega-Lo-Mania se emplaza en los albores de la creación y se centra en torno a una serie de deidades que luchan por el dominio de un planeta muy parecido al nuestro. Con el fin de decidir cuál será el dios vencedor, cada uno de ellos debe controlar una banda de humanoides y utilizarla para destruir a las bandas rivales.

Tu papel será el de uno de estos dioses y tu tarea consiste en hacer todo lo que esté en tu mano para dominar el mundo. Depende de ti el controlar a un grupo de 100 personas y conquistar un total de 27 islas, esparcidas a lo largo de nueve épocas (o eras).

Para dominar cada una de las islas es necesario adiestrar a tus hombres, permitir que se reproduzcan y asentarles en la isla. El adiestramiento consiste en la defensa y mantenimiento de sus hogares además del desarrollo de armas con el fin de vencer al enemigo. Según el nivel tecnológico que vaya adquiriendo tu gente, así serán de sofisticados sus diseños. De hecho, los niveles superiores requieren laboratorios, minas y fábricas para que se incremente el nivel tecnológico de la gente.

Los acontecimientos que tienen lugar en Mega-Lo-Mania son observados por una serie de extraños seres multidimensionales. ¿Los entretendrás con tus ingeniosas habilidades y pensamiento global o quizá con una versión celestial de '¡te pillé!'?



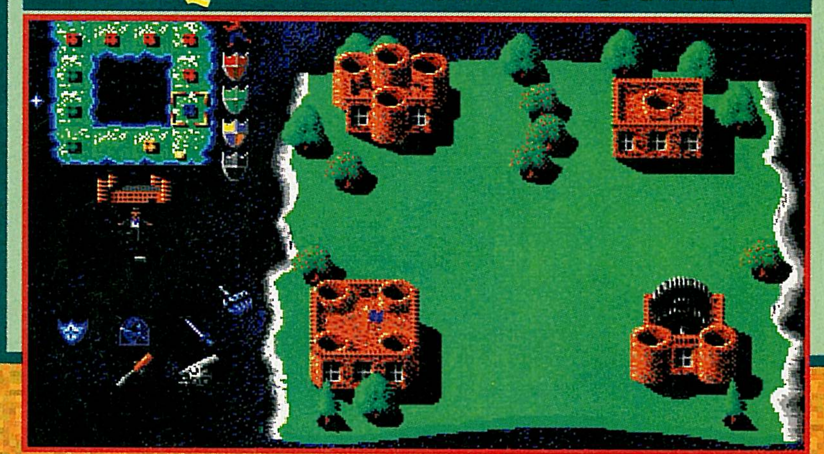


CENTRO DE IDEAS: Este icono de ideas permite el desarrollo de nuevas tecnologías.



CONTROL DE LAS MINAS: Obtén nuevos materiales con estos iconos.

ARQUITECTURA LOCAL



Cada uno de los edificios de la pantalla principal tiene una función concreta, ser un habitáculo, un laboratorio, una mina o una fabrica de armas. Según tu gente progresa, la arquitectura de los edificios se va modificando. Al comenzar el juego, tus hombres eregirán construcciones al estilo de la edad de piedra. ¡Espera a ver las construcciones espaciales del último nivel!



▲ Los gráficos son sencillos, pero detallados.

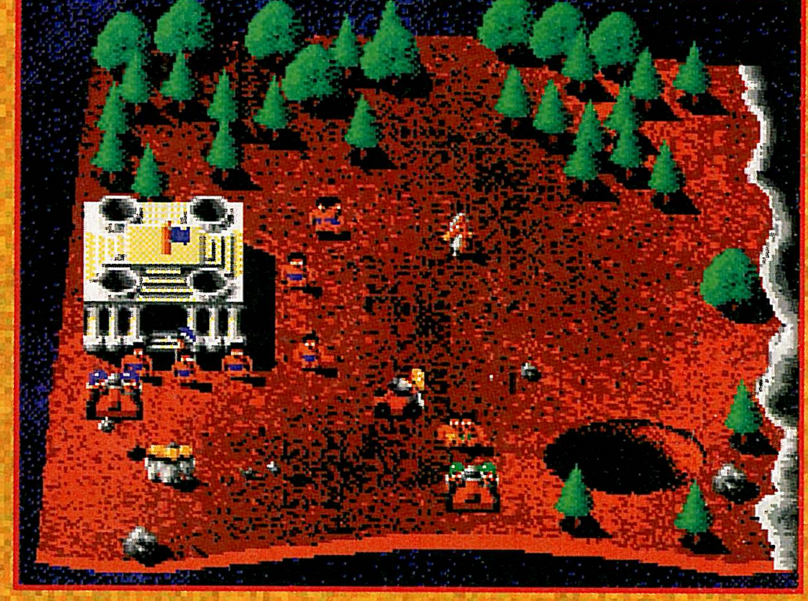
▲ Una de las ciudades del norte de Mega-Lo-Mania.

◄ La infantería se divierte bailando en el exterior del castillo tras otra de sus famosas victorias.

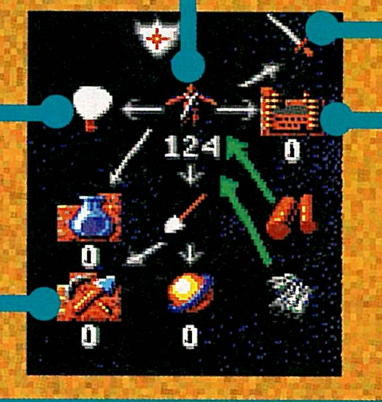
ANIA

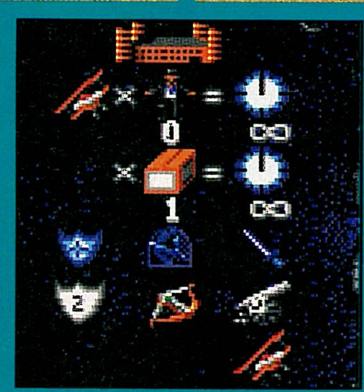
MENU DE OPCIONES

SONIDO (Sound): Puedes conectar o desconectar las melodías, efectos sonoros y el diálogo. Escúchalos en la sección de sonido.
GRABAR/CARGAR (Load/Save): Introduce tu palabra clave para volver al nivel anterior.
AYUDA (Help On/Off): Puedes activar o desactivar ésta. El texto puede hacer que le cojas el truco al juego.
LENTITUD (Auto Slow On/Off): Si lo deseas en el momento de ser atacado puedes reducir la velocidad del juego.



REPRODUCCION: Deja a tu gente bajo este icono y se reproducirán.





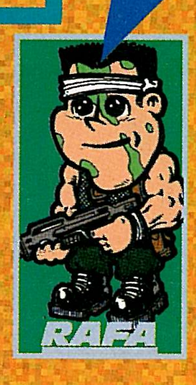
FABRICA: Equipa las fábricas y produce en serie tus primeros diseños.



CONTROL ARMENTISTICO: Distribuye las armas y crea un ejército.

COMENTARIO

¡Consíguete el cartucho este viernes y te pasarás todo el fin de semana jugando con este excelente juego! Mega-Lo-Mania se parece bastante a Populous, pero es mejor. No sufre las carencias de Populous, pues goza de una cantidad de armas muy superior. Es realmente divertido contemplar como las legiones enemigas quedan aplastadas con un ataque de catapulta. O quizá enviar un ataque en masa de biplanos y soldados actuales contra un ejército de arqueros... ¡destrucción! El centro de este juego está en la estrategia, pero sólo como un medio para contemplar una serie de gloriosos enfrentamientos. La emoción que ofrece este juego es enorme. Al llegar a la quinta época (de un total de nueve) te darás cuenta de la dureza de este juego y dudarás si alguna vez lograrás llegar al final. No tendrás palabras para expresar la magnificiencia de Mega-Lo-Mania. Lo tiene todo: humor (los diálogos son geniales), acción, estrategia y aunque no lo creas ¡originalidad! Una compra fundamental.





¡A JUGAR!

COMENTARIO

Sin contar Populous, la verdad es que no hay casi juegos de estrategia para Megadrive, lo que añade un factor de interés hacia Mega-Lo-Mania. De todas formas, las excelencias de este juego dejan a Populous al nivel del suelo. Aunque ambos tienen cierto parecido, hay muchas más cosas que hacer en Mega-Lo-Mania. Dispones de mucha más libertad para mover a la gente, atacar al enemigo, diseñar las armas y defender tus edificios. Además la gente responde a tus órdenes casi inmediatamente, no como en Populous. Dos estupendas ideas estratégicas; alianzas y salvamento de hombres para épocas posteriores; lo que puede hacer el juego mucho más interesante. Quienquiera que fuese el que desarrolló todo el complejo sistema de minas, diseño y producción del juego ¡debe tener una cabeza como un contenedor de vidrio! Pero al contrario de lo que pudiera parecer el juego es bastante sencillo. La presentación es el complemento final, con unos gráficos brillantes así como divertidas secuencias animadas. "¿Quieres estar en mi equipo?" ¡Claro que sí! Mega-Lo-Mania es un clásico de Megadrive.

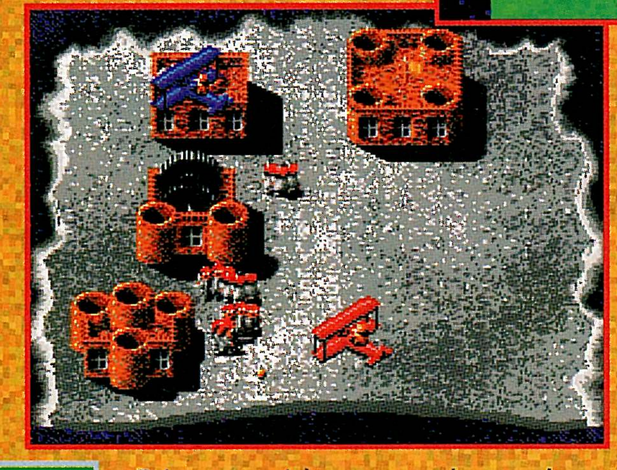
GUS

YA ESTAS EN EL EJERCITO

Selecciona el icono del ejército y serás capaz de armar a tus hombres. En esta parte del juego puedes situar tantas armas como desees. Una vez que tu ejército esté preparado para ponerse en marcha, elige su destino. Tus tropas patrullarán por el sector elegido y atacarán al enemigo cuando se crucen con él.



ISLA DE MAN



Existen tres islas para cada una de las épocas (o niveles), cada una con unas características diferentes en lo que respecta al terreno y fuentes naturales. Se te permitirá que comiences donde desees. Una buena elección puede ser de suma importancia. Si eliges una isla con gran cantidad de materias primas, el desarrollo de tus armas será más rápido así como más eficaz.

CREA MI DEIDAD

Lo primero que has de hacer cuando comiences a jugar es crear tu deidad. Un bonita pantalla te dará información acerca de cómo puede operar ésta. Aunque puedes emplear la táctica que desees, la pantalla te introducirá en los diferentes tipos de estrategia que tus enemigos podrían utilizar.



INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■■■
DIA	■■■■■
SEMANA	■■■■□
MES	■■■■□
AÑO	■■□□□

ANALISIS	
INGENIO	■■■■□
ACCION	■■■□□
DESAFIO	■■■■□
REFLEJOS	■■□□□

HABLA Y DELETREA

¡Mega-Lo-Mania está atestado de parloteos! De hecho hay un total de 34 frases diferentes en el cartucho de 8 Mb. Desde los chicos del laboratorio anunciando que ya han elaborado un diseño, hasta el grito de victoria del comandante de tu ejército. Cada uno de los dioses también tiene algo que decir.



▼ *Cazas enfrentándose a catapultas en una batalla ¿Quién vencerá? Nadie lo sabe.*

¿QUIERES ENTRAR EN MI EQUIPO?

Si crees que no estás en muy buena posición puedes intentar aliarte con algún otro dios para controlar una isla en concreto. De todas formas, intentarán destruirte a menos que estén en las últimas. A veces, sin embargo, ipodrían ser ellos quienes intentaran aliarse contigo!



▼ *Contempla una mina abierta.*



EL TIEMPO VUELA

A menudo el diseño y fabricación de armas o edificios es una tarea pesada y lenta. Por tanto, resulta bastante útil el icono de tiempo (representado por un hombre corriendo o andando). Emplearás este icono bastante a menudo para acelerar tu trabajo, o para intentar que las batallas se desarrollen más rápidamente.

LA GUERRA ES EL INFIERNO

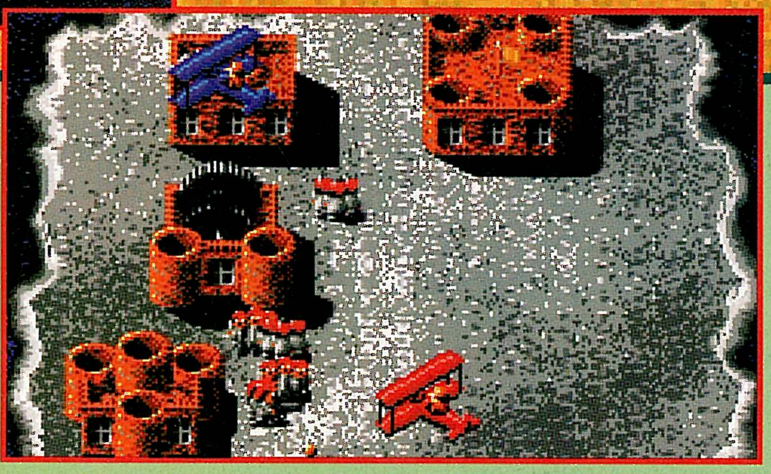




Mega-Lo-Mania pone a tu disposión gran variedad de armas, dependiendo del nivel de adiestramiento alcanzado por tus seguidores. Para comenzar, las mejores armas son las piedras y las lanzas, o si tienes suerte un pincho. El proceso continúa con arcos y flechas, ballestas, catapultas y cañones. Con el tiempo llegarás al nivel tecnológico alcanzado en el siglo diecinueve, cuando podrás construir máquinas voladoras como el biplano ¡o incluso cazas! En los niveles superiores la guerra se desarrolla a mayor velocidad. Esto se debe a la llegada del armamento nuclear que puede arrasar extensas áreas en cuestión de segundos.



◄ *Los residentes son avisados de que se tienen que poner a cubierto, ¡ya!*



POSICIONES DEFENSIVAS

Como puedes ver, cada edificio principal tiene un número de torreones donde se encuentran tus hombres. Los distintos modos de defenderse dependen del nivel de desarrollo de los habitantes. Hay desde calderos de aceite hirviendo, mosquetones, metralletas, bazookas y para terminar ¡misiles anti-misil!

PRESENTACION 97

▲ Brillante. Un elevado rango de opciones, un sistema de ayuda y una apariencia del juego en sí estupenda.

GRAFICOS 86

▲ Una gran definición de los espíritus y de los fondos, que encuadran perfectamente la acción.

SONIDO 94

▲ Mucho diálogo, más unos efectos pasables y una música que se adapta a la perfección.

JUGABILIDAD 94

▲ El sistema de ayuda facilita la introducción en el juego y una vez dentro !ya estarás enganchado!

DURACION 93

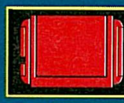
▲ Nueve niveles a conquistar, y los últimos son excepcionalmente largos y complicados.

GLOBAL 94

Mega -Lo-Mania es el juego de estrategia de Megadrive por excelencia. Es tan divertido como complicado, con toneladas de jugabilidad. Te aseguramos que el dinero que gastes será bien aprovechado.









PRECIO 6.990

POR TENGEN

DESDE ABRIL

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES: 3
RESPUESTA: DESIGUAL

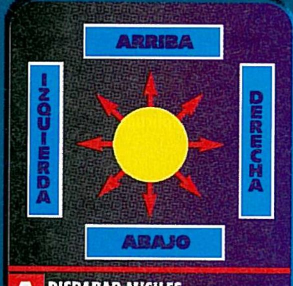
1ª PUNTUACION

FIN DE LA MISION 4

ORIGEN

Steel Talons es una conversión de la sofisticada máquina de monedas que apareció de la mano de Atari.

CONTROLES



A DISPARAR MISILES

B DISPARAR CAÑONES

C CONTROLES DE FLOTACION

S DETIENE/CONTINUA EL JUEGO

COMO JUGAR

Pilota tu helicóptero y destruye todo aquello que se ponga por delante de tu visor.



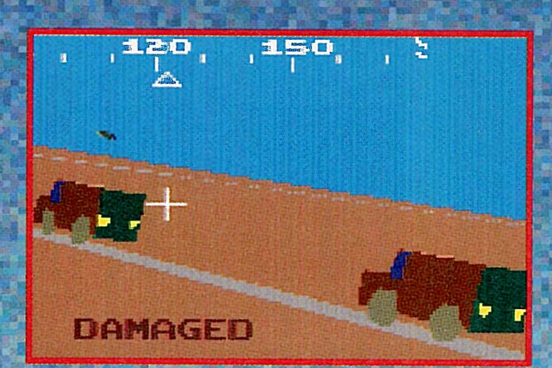
Grandes y potentes helicópteros disparando por todas partes. Así es un día normal para el Cuerpo de las Garras de Acero, una unidad de combate formada por los mejores pilotos de helicópteros del mundo. Tú eres uno de estos afortunados pilotos, elegido para entrenar y luchar con los mejores. En primer lugar, deberás terminar tu formación en helicópteros, participando en una serie de agotadoras pruebas y un poco de acción de combate antes de graduarte y situarte entre la élite de los pilotos de combate. Una vez miembro de este grupo de combatientes aéreos te envían a las misiones más peligrosas del mundo, donde sólo tu habilidad, tus conocimientos y tu helicóptero de varios millones de dólares lograrán mantenerte vivo.

▼ *¡Vaya! ¡Es un Westland Puffin 2000!*

GUNSHIP SPECIFICATIONS
AIR DATA SENSOR
4 BLADE ARTICULATED ROTOR
INFRARED SUPPRESSOR
OPPLER RADAR
LTIMETER
HELLFIRE MISSILES
BORON CARBIDE ARMOR



▶ *Mmm-mm, selección de misiones. Sí, muy interesante...zzzzz*





¡A JUGAR!



NO TE ENCANTA ESTAR EN LOS CONTROLES

Aunque no puedes tener dos helicópteros controlados por dos personas al mismo tiempo, sí puedes jugar con un amigo. El segundo controlador duplica las funciones del principal con el botón C pulsado. Esto significa que un jugador conduce el helicóptero y dispara, mientras el otro conduce y controla la altitud. Aunque hace falta experimentar un poco para acostumbrarse a ello, puedes reírte mucho cuando le coges el truco, aunque quizás sólo en los primeros vuelos...



¿Es un nido de ametralladoras o un Frisbee de esos que vuelan?



¡Destruye los camiones! ¡Vamos! ¡Destruye los camiones de una vez!

COMENTARIO



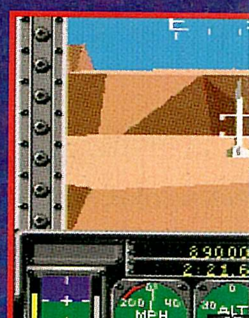
Cuando estaba en la calle, Steel Talons era fantástico. Los gráficos eran muy buenos y el sonido también estaba bien, pero lo que estimulaba a jugar era la acelerada velocidad y la frenética acción. Tengen no lo ha hecho mal al convertir las figuras, pero tristemente han fallado en todo lo demás. El principal problema reside en sus desiguales controles. Si pulsas a la derecha, antes de girar se produce un ligero retraso, y cuando consigues girar el helicóptero se tambalea brutalmente hacia un lado. Es decir, que el control de los giros no es muy bueno, no es más que un balanceo constante mientras tratas en vano de dominar un poco el joypad. No hace falta decir que esto, además de la siempre lentísima velocidad, estropea totalmente las cosas. Resulta tan pesado jugar que no te diviertes en absoluto. Lo que debería ser una emocionante persecución de alta velocidad a través de un tortuoso valle se convierte en una caminata lenta y pesada. Además, el modo de dos jugadores no funciona, principalmente porque si los controles ya son bastante malos para un solo jugador, cuando juegan dos si alguno comete un error es casi imposible rectificar a tiempo. Si Steel Talons fuera más rápido y el helicóptero pudiera dar giros más bruscos estaría fenomenal, pero tal y como está puede llegar a ser bastante aburrido.

L TALONS

¡A JUGAR!









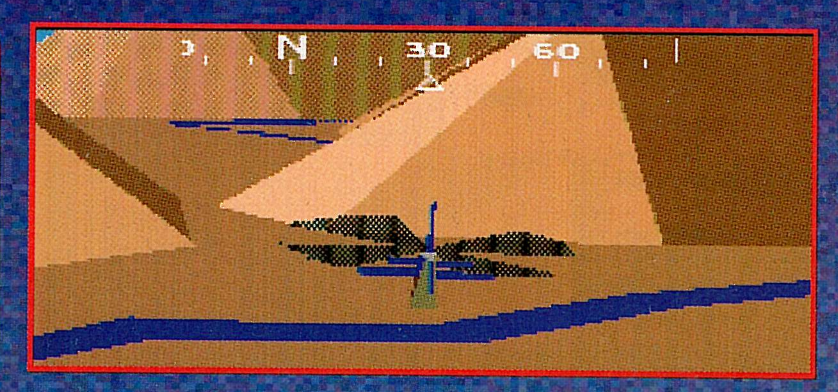
▲ Recuerda la enorme barra de labios, Marlon.

COMENTARIO



LUZ

¡Vaya un montón de tonterías! Estuve jugando durante horas, y no he podido hacer nada para aprobar este juego. Al empezar y pasar al modo de Entrenamiento, me encontré con un montón de puntos incoherentes en el centro de la pantalla. ¡Agh! ¡Problema resuelto! Eso es el helicóptero. Tras recuperarme de este disgusto inicié el juego, momento en el cual las cosas de repente empezaron a ir de mal en peor. Este juego es casi tan fácil de controlar como un rinoceronte enfurecido (te ofrece una respuesta totalmente desigual y es enormemente voluble). Una cosa a su favor es que ofrece un montón de opciones, pero con una animación tan triste y un desarrollo de juego tan lento y soso, probablemente te desanimarás muy pronto. El diagrama en pantalla en el que estáis representados tú y tus objetivos es bastante claro, o lo sería si no aparecieran tan excesivamente pequeños. Básicamente, si lo pruebas debe ser que estás un poco triste, y si pagas el dinero que cuesta debe ser más bien que tienes algún problema mental.





HELICOPTEROS FIABLES

Dicen que un perro es el mejor amigo del hombre y que los diamantes son el mejor amigo de una mujer. Sin embargo, el mejor amigo de un jugador de Steel Talons es el botón C, que controla la potencia del helicóptero y que, cuando se utiliza con la dirección correcta en el pad de control, permite aumentar o disminuir la altitud, o bien hasta el límite de altura máximo o bien hacia abajo hasta un perfecto aterrizaje. El botón C te permite también realizar giros de rotación con respecto al plano horizontal en lugar del giro habitual con inclinación, que te permite averiguar con más facilidad hacia donde te diriges, aunque es un poco lento. Pulsando C junto con el botón start puedes también cambiar tu punto de vista desde dentro del helicóptero al exterior.

MUCHACHO, ESTE CIELO NO ES LO BASTANTE GRANDE PARA LOS DOS...

Si crees ser un Barón Rojo en ciernes del mundo de los helicópteros, solamente tienes una opción de un solo jugador frente a frente que pone a prueba tus habilidades frente a las de un piloto de élite controlado por el ordenador. Ambos surcáis los cielos equipados con un montón de misiles y un tanque repleto de combustible y vais a la caza en los distintos paisajes diseñados para las misiones. Estos paisajes son zonas especialmente escarpadas y tortuosas de colinas, montañas, acantilados y valles, así que además de buscar el helicóptero enemigo en tu radar tendrás que evitar la muerte segura por chocarte contra el paisaje.





INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■□□
DIA	■□□□□
SEMANA	■□□□□
MES	□□□□□
AÑO	□□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■■■□□
ACCION	■■□□□
DESAFIO	■■■□□
REFLEJOS	■□□□□

¡Izquierda! ¡No, derecha! ¡No, izquierda! ¡Aaaayyyyy!







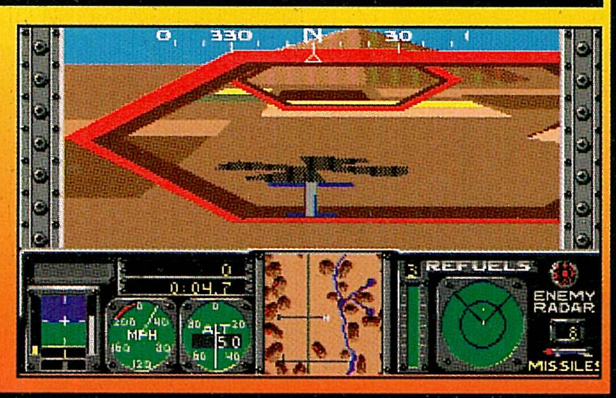
DIVERSION TUMULTUOSA Y REALISTA

Hay dos métodos de control entre los que elegir: Arcade y Real Heli. El modo Arcade es el más fácil y directo, donde empujando hacia arriba tu helicóptero se mueve hacia adelante y empujando hacia abajo se mueve hacia atrás. Sin embargo, en Real Heli, el morro de tu helicóptero se inclina hacia delante cuando empiezas, y el horizonte también se ladea como consecuencia de este movimiento. De forma similar, cuando te mueves hacia atrás, ¡prepárate para no ver otra cosa que el cielo!. Sin embargo, Real Heli te permite volar mucho más alto, y por cada misión y víctima que consigas más puntos obtienes.



TRABAJA DURO PARA LLEGAR A LA ELITE

La primera etapa en el camino hacia la gloria es la formación básica. En ella deberás realizar una serie de tareas. En primer lugar, debes pilotar tu helicóptero a través de una serie de anillos flotantes situados a distintas alturas. Una vez logrado esto, pasarás sobre tres objetivos estáticos dispersados. Destrúyelos dentro de un estricto límite de tiempo y tu primera prueba habrá concluido. Después pasas a la primera de 12 misiones de combate, cada una con su propias condiciones meteorológicas y del terreno.



PRESENTACION 60

▲Opciones y misiones intermedias en cantidad.
▼La presentación del juego es sosa y exigua.

GRAFICOS 61

▲Las figuras están bien, y las imágenes fijas son de buena calidad.
▼¡Totalmente descolorido! La animación es muy lenta y la increíblemente desigual suspensión es imposible.

SONIDO 68

▲Los efectos no son del todo malos, y hay muchas melodías distintas.
▼Tristemente, las melodías en sí son bastante sosas.

JUGABILIDAD 26

▼Lento y sin acción con un sistema de control que hace imposible jugar.

DURACION 32

▲Hay doce misiones completas, además de la opción frente a frente.
▼Las misiones no durarán mucho porque no son demasiado difíciles, pero es imposible jugar tonto.

GLOBAL 29

Una importante chapuza en el intento de convertir una máquina arcade sorprendentemente convertible. Realmente una hora muy oscura.

MASTER OF DARKNESS



El escenario es el Londres del siglo diecinueve, los tiempos en los que la niebla era tan espesa como una sopa de guisantes. También son los tiempos en que las amenazas más diabólicas de la historia caminan sobre la tierra - Jack el Destripador, Drácula y el Fantasma de la Opera por nombrar sólo tres. Las cosas no se presentan muy agradables para los habitantes de Londres.

Cada mañana se descubre un nuevo cadáver, mutilado de las formas más extrañas y enfermizas, siendo los más atroces los que tienen lugar después de las noches de luna llena. Esto es particularmente duro para el famoso investigador psíquico Ferdinand Social que hasta ahora no ha tenido más éxito que la policía en resolver esos crímenes. Entonces una noche, mientras se encontraba ocupado con su tabla de ouija, Ferdinand recibe un aterrador mensaje - EL ASESINO DEL TAMESIS ATACA ESTA NOCHE.

Ahora la tarea de Ferdinand es encontrar a Jack el Destripador antes de que vuelva a atacar, pero Jack oculta algo mucho más siniestro - la existencia de una conspiración mortal que podría suponer el fin de la civilización tal y como la conocemos.





SOY UN CUENTA CUENTOS...

Entre los niveles, e incluso antes de que el juego comience, se desvela la historia que hay detrás de la acción. Se dan pistas acerca de la identidad y objetivos del Master of Darkness (una pista particularmente buena es una imagen del Fantasma de la Opera confesando ser el que está detrás de todo - ¿un pretexto para confundir quizás?). La historia se detalla en secuencias animadas con texto. Esto añade una atmósfera especial al juego y obliga al jugador a pasar el siguiente nivel para descubrir un nuevo espisodio de la historia.

HEH HEH HEH...
SO YOU MANAGED TO DEFEAT
MY JACK THE RIPPER.
THAT'S RIGHT...ALL THAT
HAS HAPPENED
HERE HAS
BEEN UNDER
MY CONTROL.

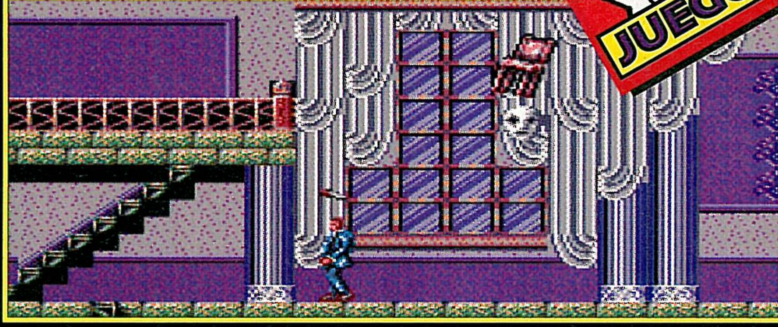


AT THAT TIME
IN LONDON,
THE RISING OF
THE FULL MOON
MEANT THE COMING OF
YET ANOTHER GRUESOME
MURDER.

R OF
NESS



▲ *Cuidado con los maniquís, Marlon.*



▼ *En un ataque de resentimiento, Ray lanza una estocada a Lord Charles.*

▼ *Ferdy descubre una de las muchas bonificaciones escondidas.*





MEGA JUEGO

CLAVA TU ARMA EN ALGUNOS ESPIRITUS

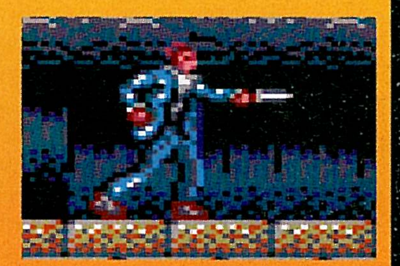
Ferdinand puede ser muy bueno con su ouija, pero no tiene mucha experiencia cuando se trata de enfrentarse con zombies. Al comienzo del juego, Social sólo dispone de un pequeño cuchillo con un alcance muy limitado y que causa pocos daños. Sin embargo, esto no le impide recoger bonificaciones de armamento, ocultas en las máscaras que se encuentran desperdigadas en cada nivel. Hay dos clases de armas - normal y proyectil. Las armas normales se llevan en las manos mientras que las de tipo proyectil tienen la ventaja de disparar a una mayor distancia (aunque la munición es limitada). Sólo se puede llevar un arma de cada clase a la vez. Aquí detallamos todas las armas del juego.

ARMAS NORMALES

MARTILLO: Un instrumento de destrucción con un mango muy largo y que destruye a la mayoría de los enemigos de un solo golpe. Es con mucho la mejor arma de corto alcance.



CUCHILLO: El arma estándar. Poco potente y con un alcance muy limitado. Deshazte de ella rápidamente e intenta no cogerla de nuevo.



ESPADA: No es mucho más poderosa que el cuchillo, pero tiene un alcance decente, así que los enemigos no tienden a acercarse peligrosamente.



HACHA: El mismo alcance que el cuchillo pero destruye a la mayoría de los enemigos de un solo golpe.

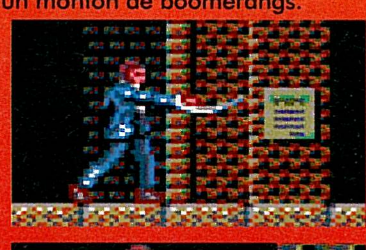


ARMAS PROYECTIL

BOMBAS: Su impredecible trayectoria de vuelo hace que estas armas sean difíciles de apuntar, especialmente porque sólo explotan al contacto. Sin embargo, hacen muchísimo daño.



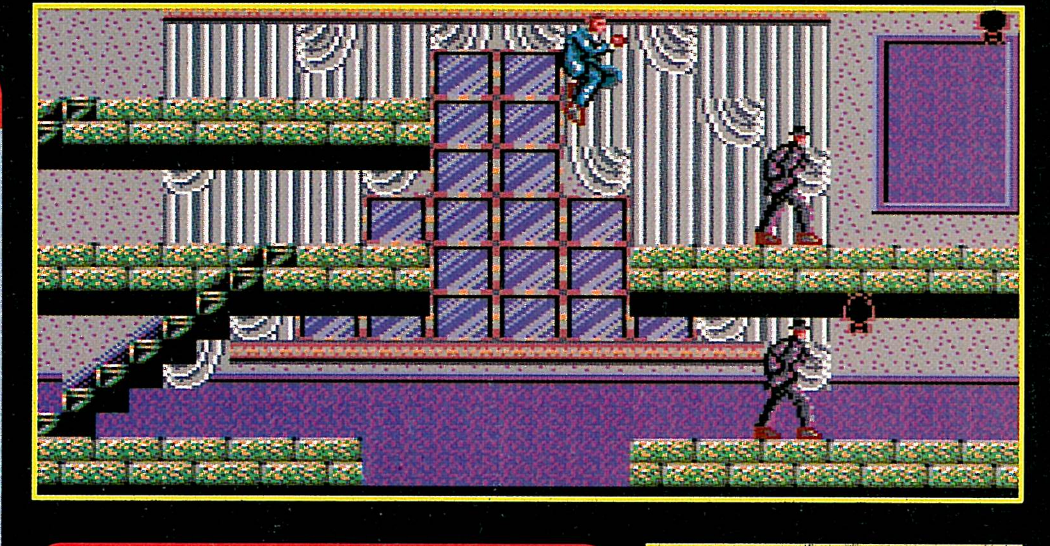
BOOMERANGS: Objetos lanzables que se mueven rápidamente y que regresan antes de alcanzar el límite de la pantalla perjudicando su alcance. El daño que hacen es bastante bajo pero por cada icono te dan un montón de boomerangs.



PISTOLA: La mejor arma del juego. Hace menos daño que el resto, pero puede disparar rápidamente y por cada icono consigues una gran cantidad de balas.



▶ *Vuela, vuela loco.*



COMENTARIO

Los que tengáis una Master System y seáis fans de Castlevania estaréis encantados con Master of Darkness, ya que aparte de los cambios cosméticos, ¡es bastante parecido a los clásicos juegos de Konami! Aún así, esto no es malo obligatoriamente ya que no hay ningún juego de este tipo disponible para la MS, y se hace aún más perdonable por la elevada calidad del producto. La presentación de Master of Darkness es excelente, con sus espectaculares secuencias de introducción e intermedios y los fantásticos gráficos. Hay un montón de pequeños detalles por todas partes como los posters desgarrados agitándose en la brisa, la tabla de ouija lanzando mensajes continuos y ¡algunas señales reconocibles en los fondos con desplazamiento paralelo! El sonido también es excelente, y las melodías son particularmente buenas. La acción del juego en sí también es brillante. Los controles tienen una buena respuesta y la acción es densa y rápida. ¡Cuando no estás ocupado manteniendo a raya a zombis y fantasmas tienes que superar una compleja estructura de plataformas junto con muchas habitaciones secretas que descubrir! Master of Darkness es con seguridad uno de los mejores juegos de los últimos tiempos para la Master System así que ve a tu tienda más cercana y consigue una copia.





COMENTARIO

Dejando a un lado las similitudes con la serie Castlevania, ¡Master of Darkness es todo un programa! El cartucho está repleto de brillantes pantallas de intermedio y se puede observar una gran atención en todos los detalles, algo que no suele ocurrir en la mayoría de los programas. El juego también tiene una curva de aprendizaje perfectamente ajustada para permitir unos cuantos fallos al comienzo del juego, no dejando sitio para el error más tarde. Master of Darkness clava una gran estaca en los corazones de todos los juegos de plataformas parásitos de la Master System que no ofrecen nada nuevo que explorar y que se hacen aburridos rápidamente. Cada guardián de final de nivel está sacado de las historias de terror clásicas y proporcionan al Doctor Social (¿Doctor Social?) un diálogo escalofriante antes de lanzar sobre él sus ataques diabólicos y únicos. Con la excepción de Jack el Destripador, esos ataques son astutos e imaginativos aunque no representan un obstáculo demasiado grande. La mayoría de los sprites de los enemigos son grandes y detallados, un dolor en el cuello y un placer para exorcizar. La presentación es prácticamente perfecta, acompañada por una música fantasmagórica y terroríficos efectos de sonido. Básicamente Master of Darkness proporciona un buen rato de siniestra diversión y una muestra de lo que puede hacer la Master System cuya jubilación, a juzgar por lo visto, ¡está muy lejos todavía!

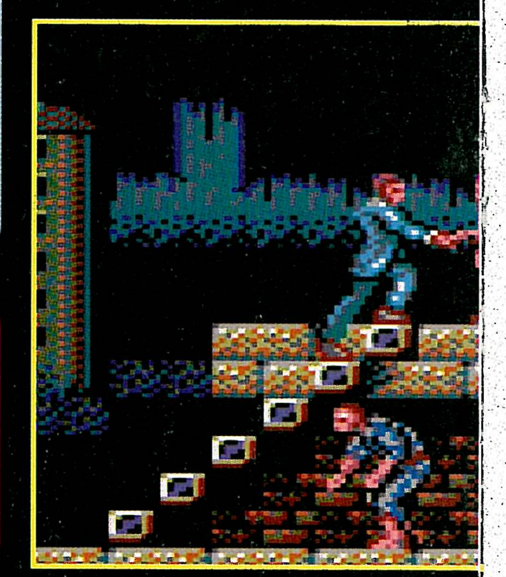






▲ *Energía extra*





CARIÑO, HE ENCOGIDO A LOS ZOMBIES

Puede que a los fans de Master of Darkness les guste ver el juego reducido a tamaño miniatura y portátil y poder jugar con el mientras van de un lugar a otro. De hecho, Master of Darkness se va a convertir dentro de poco a la Game Gear, por cortesía del mismo equipo de programacion responsable del original. Hasta ahora parece una réplica exacta de la versión para la Master System, y esperemos que también se juegue exactamente igual.

INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

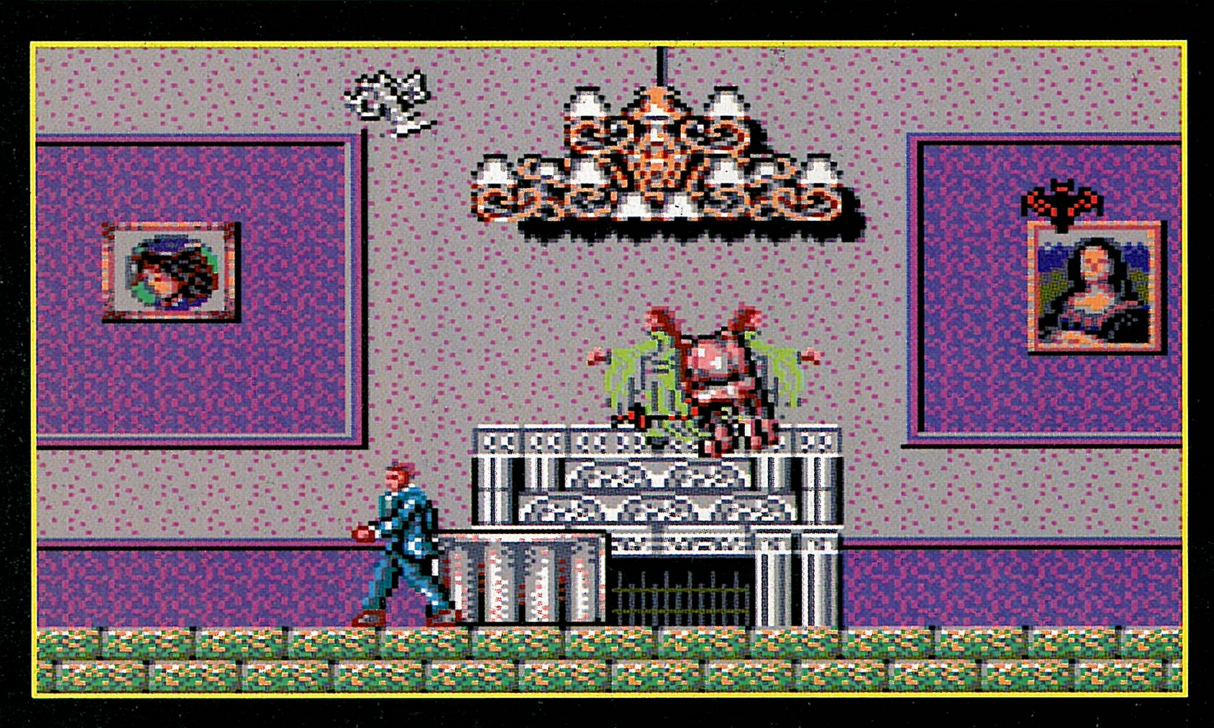
ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

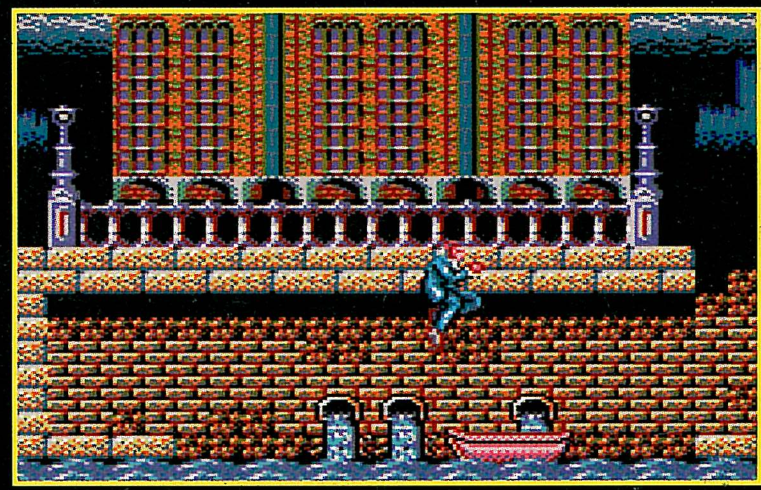
LA TIENDA DEL TEATRO

Como toda buena mente maestra criminal, el autoproclamado y misterioso Master of Darkness ha dejado una anormal cantidad de bonificaciones en su camino, todas ellas ocultas en esas cosas con forma de máscara que verás en el teatro. Las bonificaciones de armamento pueden ser desde armas o munición hasta esferas de puntos, refiriéndose cada color a una cantidad diferente, desde cien a mil puntos. Hay energía extra para curar las heridas de tu detective y vidas extras para aumentar tus oportunidades contra esas malvadas hordas.

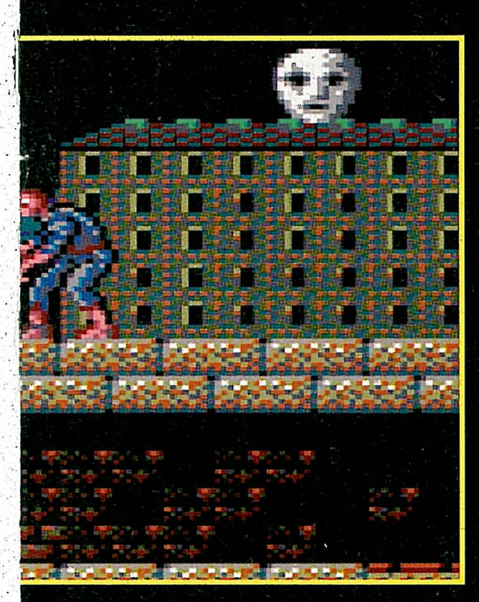




▶ Ferdinand se entretiene alrededor de las cloacas de Londres



◀ Es Jack, el mismísimo Destripador





◀ El tablero de ouija de Ferdinand le da pistas ¡E incluso le resucita cuando muere!

PRESENTACION
92
▲ Interesantes pantallas de introducción e intermedio.
▼ No hay opciones.

GRAFICOS
90
▲ Sprites y fondos detallados, buena animación y un perfecto uso del color.

SONIDO
90
▲ Fabulosas melodías y efectos bastante buenos
▼ Tal vez falte uno o dos efectos más.

JUGABILIDAD
93
▲ Suave, rápido y con una buena respuesta. Muy divertido.
▼ No es muy original, aunque ¿qué es original hoy en día?

DURACION
91
▲ Se vuelve muy difícil después de un par de niveles.
▼ Las infinitas continuaciones restan algo al reto de acabarlo, pero es probable que repitas una vez terminado.

GLOBAL
92

Aunque no es el juego más original del mundo, Master of Darkness es un título estupendo que no os deberíais perder.



1 JUGADOR

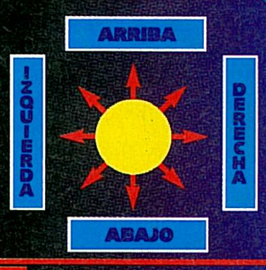
PRECIO	
POR	ACCOLADE
DESDE	¿NUNCA?

OPCIONES
DISTRIBUIDOR: IMPORTACION
CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 2
RESPUESTA: CONFUSA

1ª PUNTUACION
210100

ORIGEN
Trata acerca de la reencarnación de soldados muertos. Un empeño con resultados catastróficos.

CONTROLES



A DISPARO.
B SALTO.
C LINEAS.
S COMIENZO Y DETENCION DEL JUEGO.

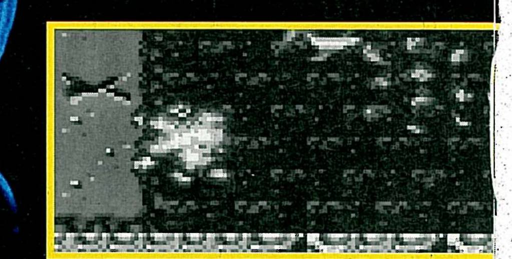
COMO JUGAR
Ayuda a Luc Deveroux en su esfuerzo por emular al hombrecillo de Turrican, luego guíale a través de los 11 niveles de plataformas para ganar el juego.



UNIVERSAL SOLDIER

Si Dios hubiera querido que volásemos, nos hubiese dado alas. Más aún, si el Todopoderoso pretendiese que sirviésemos como soldados después de la muerte entonces... entonces todos podríamos hacerlo. ¡Y no es así! No resulta sorprendente que cualquier intento de hacer este deseo realidad acabe en un completo desastre. Si sabes leer entre líneas (eso no quiere decir el título) sabrás que nos estamos refiriendo a la película Universal Soldier y junto a ella, flotando en el mismo estado se encuentra el nuevo juego de Accolade.

Tomas el control de Luc Deveroux, un soldado en Vietnam que ha vuelto de la muerte por concesión del Gobierno con el fin de que se convierta en una máquina de matar sin mente. Por desgracia, un fallo técnico hace que tu memoria vuelva de donde se perdió y aquí es donde comienzan los problemas. Debes escapar de las trampas del psicópata sargento al que asesinaste en la guerra con el fin de detenerle en mitad de una matanza sin sentido. El sargento Scott también ha sido resucitado Y también recuerda con toda claridad quién fue el responsable de su muerte, ha vuelto a por ti y habrás de apañártelas para salir ileso antes de que sea demasiado tarde.

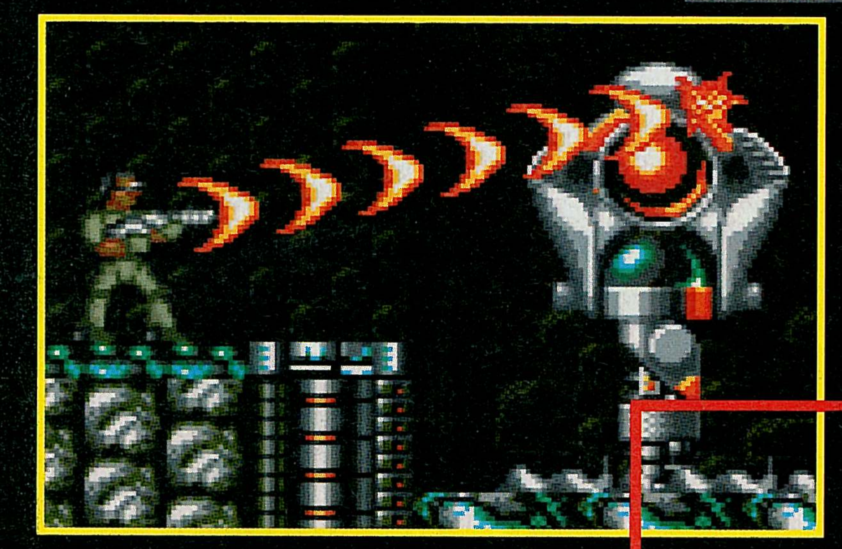




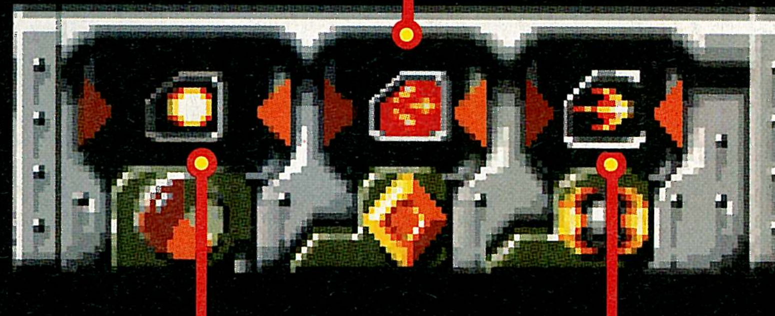




▼ ¿Perdí algo cuando fui a por un poco de naranja?

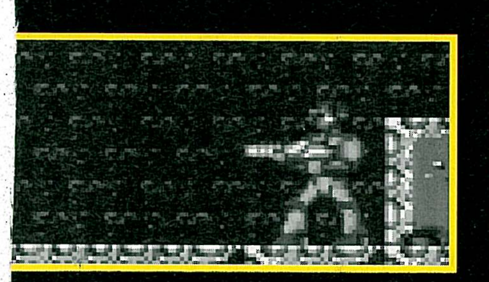






POTENCIA.

Un soldado y su fusil son dos elementos inseparables, y esta claro que nuestro Universal Soldier no va a ser menos. Durante el desarrollo del juego Luc descubre un montón de complementos con los que potenciar su artillería. Cada una de las armas de las que dispone aumenta hasta en cuatro veces su potencial inicial. Con lo siguiente:





TRES Y CINCO SALIDAS: Este accesorio está destinado a las armas de disparo de forma que lanzan tres o cinco andanadas de balas de una sola vez. No es que sea muy potente, pero resulta útil para los que no tengan mucha puntería.



ELECTRICIDAD: Proporciona a Luc un fusil de energía que lanza pequeñas bolas de luz que botan.



EL LASER: Sustituye la inapropiada arma de Luc por una mucho más bestial.

¡A JUGAR!



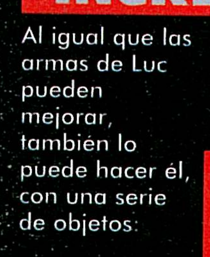






LA SANGRIENTA L: Una letra L de color rojo que aumenta el alcance del cañón de Luc y expande su rango destructor.

INCREIBLE.



Al igual que las armas de Luc pueden mejorar, también lo puede hacer él, con una serie de objetos:



CAPULLOS DE LA SALUD Si parece que a Luc se le está acabando su vitalidad entonces consigue uno de estos capullos para que siga luchando con toda su potencia.

BOMBA INTELIGENTE: Una bomba tan potente que expulsa a todos los enemigos de la pantalla.

ESCUDO DE DEFENSA: Un escudo con el que te podrás defender durante 12 segundos.



▲ *Cañón de disparo rápido*

▶ *¡Ataque de Super Dolph!*

COMMENT



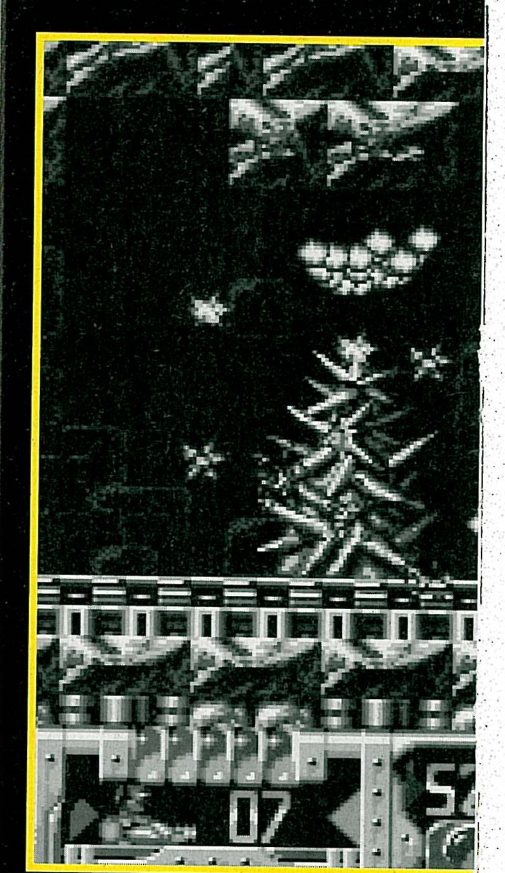
GUS

Vaya, parece que hay quienes han aprendido la lección demasiado bien. Universal Soldier es una copia descarada de Turrican, completamente inepta. Lo que me molesta es que pretendan promocionar el juego como si tuviera algo que ver con la película. De acuerdo, han pagado la licencia, pero parece un timo. Incluso juzgando los gráficos y el juego independientemente, resultan asquerosos: sin distinciones, pésimos e incongruentes, y si no mira al gigante que se dedica a botar a Dolph Lundgren, y la sierra eléctrica. Ni siquiera llega a ser Turrican 2, son enormes cantidades de código de Turrican 1 con un poco de maquillaje antiestético. No hay espacio en Megadrive para este tipo de juegos. Puede que la siguiente licencia se obtenga de Benny Hill, porque ante Universal Soldier lo mejor que puedes hacer es reírte.

DIVERTIDO

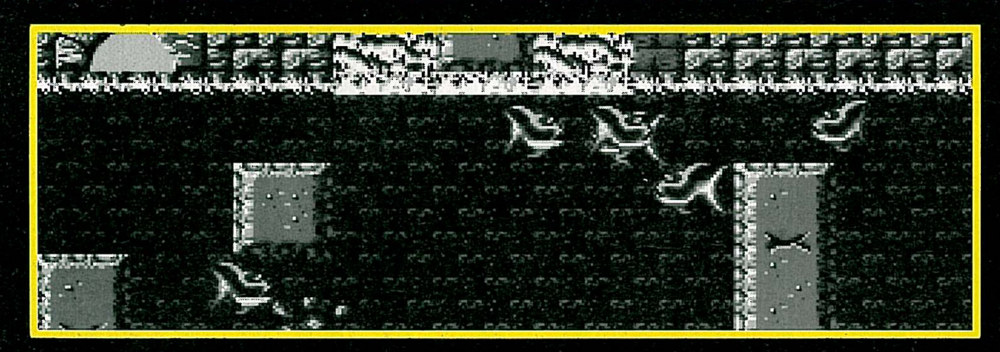


¡Luc es un chaval de los que ya no quedan! Además de ser tan fuerte como sólo los esteroides pueden conseguir, puede transformarse en una sierra circular, que resulta muy efectiva frente a las abejas asesinas, además de poder hacer agujeros en los muros.

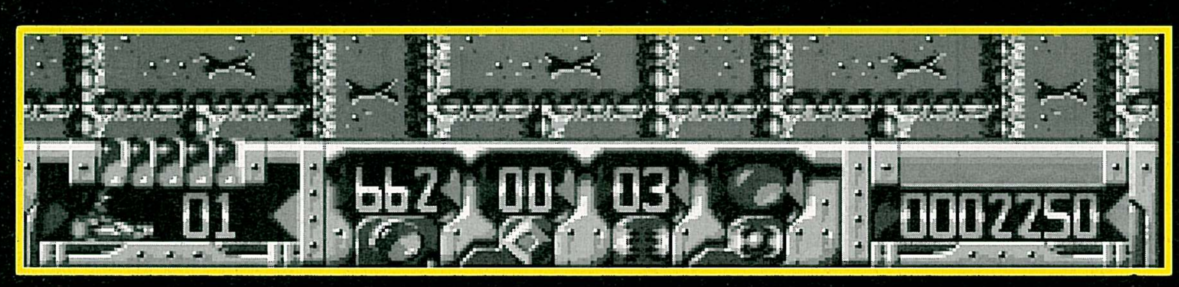


INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■□□
DIA	■□□□□
SEMANA	■□□□□
MES	■□□□□
AÑO	■□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■■□□□
ACCION	■■□□□
DESAFIO	■■■□□
REFLEJOS	■■□□□

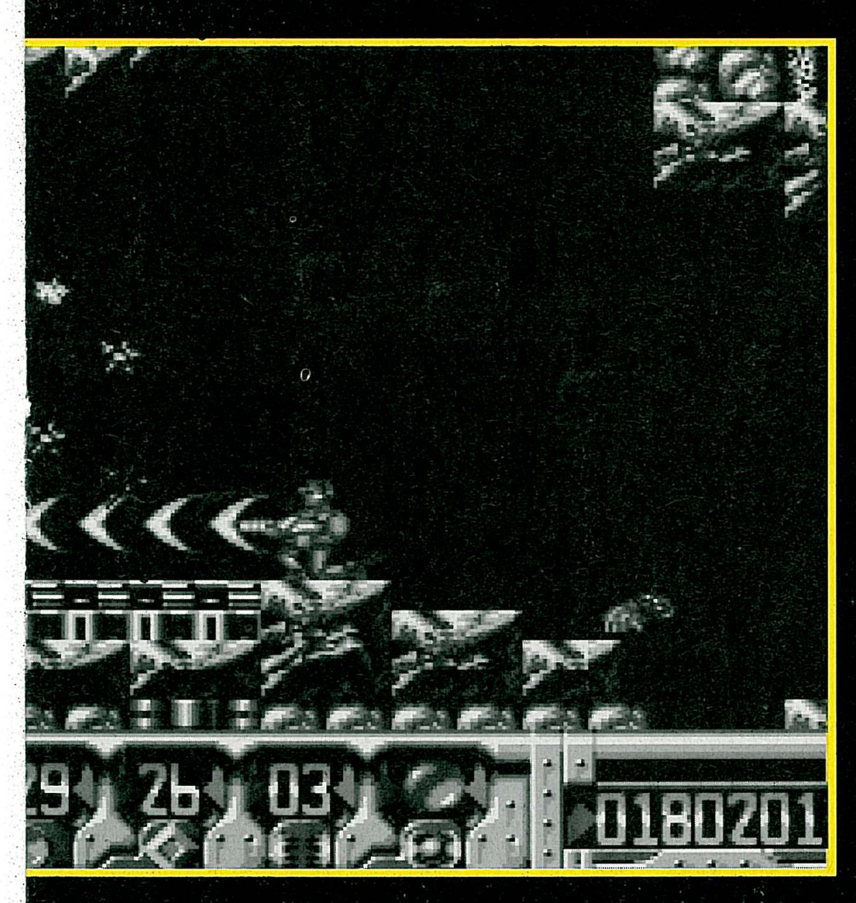


◀ Más muerte de peces



▼ Panel de puntuación





COMENTARIO



PAKO

Otra licencia obtenida a partir de una película y otro engendro que pretende asentarse entre los grandes sin ninguna ceremonia. No hay esperanza alguna de que las empresas software dejen de sacar basura de este tipo. No es que sea malo del todo puesto que un juego llamado Turrican, extraordinariamente parecido, disfrutó de cierto éxito. La cuestión es que lo de Turrican tuvo lugar hace tres años. ¡Demasiado tiempo! Unisol pretende engañarnos con el mismo juego e incluso conserva la ridícula transformación en una sierra circular eléctrica. Puede que esté bien en el contexto de una máquina de combate cibernética, pero en la reanimación de un ser humano deja mucho que desear.
Detalles aparte, el resto de juego está tan visto y pasado que puedes oír como chirría. Aburrido no, aburridísimo.

PRESENTACION 48

▲¡Unisol ofrece la pantalla de opciones más usada que se haya ofrecido nunca! ¡Donde dice CREDITS dice "Producido por Chris Bankston". ¡Inútil o qué!

GRAFICOS 60

▲El personaje que representa a Luc está bien animado y no está mal, a pesar de las similitudes con Turrican (unas piernas escuálidas)
▼¡El resto es pésimo! Tú lo has dicho ¡fatal!

SONIDO 82

▲La música sobrepasa el nivel del juego en general y los efectos no están tampoco mal.

JUGABILIDAD 56

▲Muy directo, fácil de aprender y buenos combates...
▼...hasta que te das cuenta de que ya está todo muy visto.

DURACION 42

▼Las opciones FACIL y DIFICIL implican que el juego se termina en una hora o un día como mucho. No hay mucho que hacer para pasar al siguiente nivel. Todo es infinitamente desagradable.

GLOBAL 47

Un buen ejemplo de lo que puede ser un juego espantoso. Hay decenas de juegos similares que son mucho mejores.

¡A JUGAR!

PREDATOR 2

1 JUGADOR

PRECIO 6.490

POR ACCLAIM

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
NIVELES: 1
RESPUESTA: BASTANTE BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

500,000

ORIGEN

Una conversión del título para Megadrive basado en la popular película del mismo nombre.

CONTROLES



1 Dispara las armas de Harrigan.

2 Selecciona sus armas

COMO JUGAR

Guía a Harrigan por los nueve niveles horizontales deshaciéndote de los traficantes de droga y depredadores, recogiendo pruebas y rescatando rehenes. Si la barra de energía de Harrigan baja o tres rehenes son asesinados durante el juego, Harrigan perderá una de sus tres vidas.

¿Deportes, eh? En nuestro planeta, los juegos que tienen que ver con vejigas de cerdo infladas y gente corriendo por la hierba producen cantidades increíbles de dinero y tienen millones de fanáticos seguidores. En otros planetas, la gente juega a juegos que implican adivinar la parte correcta de un muro y cosas parecidas, pero en un planeta en especial, el deporte principal es matar cosas. Cualquier cosa sirve: pequeñas criaturas de pelo, otras más grandes escamosas, inteligentes, sensibles o vegetales, sea lo que sea, lo ven y le disparan.

Tristemente, este deporte se ha hecho tan popular durante tanto tiempo que los habitantes de dicho planeta, los depredadores, se han quedado sin cosas que matar. Hay probado a alimentar a animales en Granjas de Muerte especiales, pero no es lo mismo. Así, para preservar la larga tradición del asesinato, se ha enviado algunos exploradores seleccionados para localizar nuevas zonas para matar, siendo una de ellas la Tierra. Sin embargo, el investigador de narcotraficantes Harrigan ha tropezado con su diabólico plan y, mientras elimina camellos malvados, se ha decidido a ponerle fin. Pero, ¿son sus explosivas habilidades de desplazamiento horizontal suficientes para los depredadores enrevesadamente programados por Acclaim?

COMENTARIO

Predator 2 para la Megadrive era bastante bueno, quizás un poco fácil, y la mayoría de las críticas se aplican a la conversión para Master System. Sin embargo, hay algunas diferencias entre las dos (la versión para Master System sólo se desplaza horizontalmente, mientras que el título para Megadrive admite movimientos en las ocho direcciones). Los gráficos son incomprensiblemente pobres, aunque no son todavía tan malos como los de la versión Master System y además no hay parpadeo en las figuras. El juego se desarrolla bastante rápido y los controles son fáciles de manejar y ofrecen una respuesta medianamente rápida. El sonido es adecuado, las melodías son buenas y también los efectos. Sin embargo, aunque Predator parece bastante complicado cuando te pones por primera vez a los mandos, tras un par de partidas lograrás llegar al final de un tirón. El sistema de palabras clave no mejora el desafío, ya que proporciona eficazmente infinitas continuaciones incluso cuando has apagado la máquina. Los jugadores novatos o no muy buenos podrían intentarlo, pero los expertos bastante curtidos deben pasarlo por alto.

RISI

HERRAMIENTAS DE CONFIANZA

Harrigan empieza el juego armado solamente con su revólver de policía, pero puede recoger otras armas adicionales a medida que avanza. Estas armas están tiradas por el suelo, lo que simplemente muestra lo poco sólidos que son los sistemas de archivo del narcotraficante y del depredador.



AMETRALLADORA este arma es sólo un poco más potente que la normal de Harrigan, pero tiene una velocidad de disparo mucho más rápida. Harrigan dispone de una carga adicional de munición cada vez que recoge una de estas (hasta un máximo de 99 balas).



GRANADAS aunque estas pequeñas bombas son difíciles de apuntar correctamente, tienen un radio de explosión bastante aceptable, y cualquier cosa que quede dentro de esta distancia muere. Las granadas son las armas más potentes y son especiales contra los jefes (especialmente contra los más grandes).

ESCOPETA la escopeta proporciona fuego de tres bandas, pero cada disparo por separado no es muy potente. No puedes disparar la escopeta o bien hasta que los tres disparos desaparezcan de la pantalla o conecten con un objetivo, lo que la hace útil en cortas distancias cuando los tres disparos alcanzan su objetivo al mismo tiempo y Harrigan es capaz de disparar de nuevo inmediatamente.



SUB-AMETRALLADORA el retroceso de este arma hace que ofrezca un patrón de disparo bastante desigual, pero al menos proporciona una buena ráfaga de balas. También es más potente que la pistola estándar de Harrigan, pero muy corta en munición.

COMENTARIO

Medio, razonable, bueno. No he podido encontrar un adjetivo que lo juzgue realmente porque todos pueden aplicarse a este juego. Nunca ganará premios por su originalidad, jugabilidad o duración, pero no está mal. Los gráficos no son nada del otro mundo pero son adecuados, los sonidos y los efectos son fenomenales, y para un principiante ofrece una cantidad razonable de desafío (el primer par de veces que juegas parece increíblemente difícil, pero poco después resulta casi demasiado fácil). El juego se desarrolla a un buen ritmo y los controles son sencillos de manejar. El principal inconveniente es que todos los niveles se parecen mucho, con los mismos malos que eliminar de la misma forma y los mismos obstáculos que evitar (no me entendáis mal, es un juego muy divertido y no está nada mal para la Master System). Simplemente quiero decir que no esperéis nada extraordinario. Si eres novato y se te dan bien los juegos de matar, merece la pena que le eches un vistazo, si no es así, mejor que te olvides.



LOS TRES PUNTITOS ROJOS

Aunque los montones de narcotraficantes con sus enormes armas y dientes de oro son bastante duros, no hay comparación con el depredador. Por esta razón, él vigila atentamente a Harrigan, que parece plantearle un desafío algo más serio. Sin embargo, de vez en cuando el depredador prueba lo duro que es Harrigan tratando de hacer blanco sobre él con su potente arma. Tan pronto como aparece en la pantalla esa formación de tres puntos rojos siguiendo a Harrigan, es una buena idea huir.







▲ *Ten cuidado con el guerrero alienígena del dolor, Marlon.*



▲ *¿Podría devolvernos nuestra pelota, señor?*

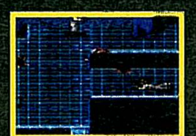
DI NO A LAS DROGAS

Aunque Harrigan tiene que tratar con el depredador, su principal preocupación es la misión que le ha encargado el departamento de policía. Principalmente se trata de disparar a cientos de traficantes de drogas, pero en cada nivel hay una serie de rehenes que debes rescatar. Este número aumenta a medida que los niveles progresan. Podrías pensar que tan pronto como Harrigan inició su guerra en solitario contra las drogas, todos los rehenes podrían haber sido asesinados, pero por suerte para ellos parece que todo el mundo se haya olvidado de ellos. Sin embargo, el depredador, siempre dispuesto a practicar su puntería, los recuerda demasiado bien. En cuanto ve a un rehén sentado en cualquier sitio y amordazado en la calle, su pequeño ordenador de objetivos se pone en marcha, les sigue y les dispara. Si el depredador logra alcanzar tres rehenes de esta forma, Harrigan perderá una de sus vidas.



▲ *Toma un poco de esto.*





▲ *¡Ay! Explosión, coche, muerte, asesinato.*

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION 74

▲ Secuencias de título y final bastante buenas.
▼ No hay ninguna opción o algo parecido que hable de ello.

GRAFICOS 76

▲ Buen utilización del color y ninguno de los problemas de parpadeo de figuras habituales de la Master System.
▼ Las figuras no son demasiado claras y a la animación le falta un poco.

SONIDO 70

▲ Una selección perfecta de melodías y efectos.
▼ Sin embargo, realmente no son nada inspiradores.

JUGABILIDAD 81

▲ Bastante rápido con controles fluidos y repleto de acción la mayor parte del tiempo.
▼ Sin embargo, algunas veces las figuras son demasiado pequeñas para dispararlas.

DURACION 32

▲ Bastante desafiante el primer par de partidas.
▼ Muy fácil una vez que sabes lo que estás haciendo, y la opción de palabra clave es simplemente estúpida.

GLOBAL 74

Un juego disfrutable, pero lo estropea la falta de desafío.

¡A JUGAR!







PRECIO 7.990

POR EA

DESDE HACE ALGO

OPCIONES

CONTROL: 1 JOYPAD
DIFICULTAD: ALTA
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES: 3
RESPUESTA: OK

1ª PUNTUACION

20% completo

ORIGEN

La serie "Shadow" comenzó como juegos para Amiga hacia algunos años. Esta es la segunda parte en aparecer para la Megadrive.

CONTROLES

ARRIBA
IZQUIERDA
DERECHA
ABAJO

A Hace saltar a la Bestia.

B Utiliza u ofrece el objeto seleccionado.

C Selecciona un objeto desplazándose por una lista.

S Detiene el juego y muestra el inventario.

COMO JUGAR

La Bestia corre por el paisaje. Tiene una maza para luchar, y se enfrenta a una serie de rompecabezas lógicos que debe resolver.

SHA… OF T… BEA…

El Hombre Bestia no tuvo una infancia feliz. Sin ser culpa suya, se mezcló con malas compañías, y pronto fue el mensajero esclavo del Señor de las Bestias, Maletoth. Inevitablemente, al ser cautivado por un oscuro necromante y estar atrapado en un cuerpo transformado, la Bestia sufrió mucho en sus días de escuela. Sus perspectivas de futuro no eran muy brillantes.

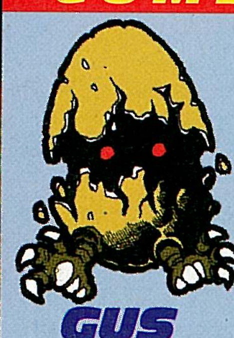
Entonces, por cosas del destino, la Bestia reconoció a su padre, que estaba siendo ejecutado, y recobró toda su memoria. Bueno, en realidad fue una ocasión un poco rara, pero al menos la Bestia entró en acción. Vengó la muerte de su padre a manos de Zelek, el Mago de las Bestias y como recompensa recuperó su forma humana.

Pero los malos tienen la costumbre de recuperarse fácilmente. El Mago de las Bestias lo consiguió secuestrando a la hermana de la Bestia, a quien llevó rápidamente a la exótica Kara-Moon, para entrenarla en sustitución de la Bestia. En lugar de verla seguir sus pasos, la Bestia se apresura a ir a Kara-Moon, pero se lo encuentra todo lleno de los hombres del Mago.





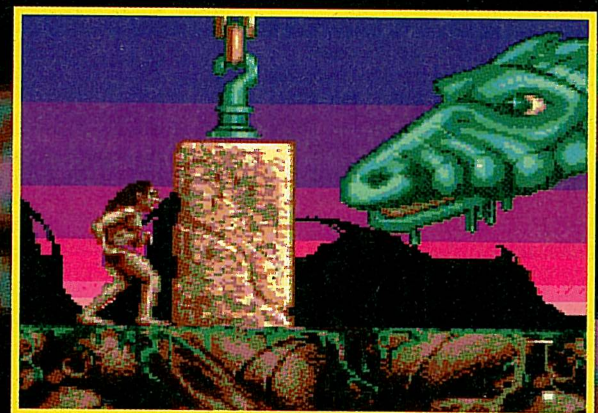
COMENTARIO



GUS

Beast I no valía gran cosa, así que ¿quién tuvo la idea de convertir este juego? El juego para Amiga es bastante viejo y no parece haber sufrido mejoras importantes. Los gráficos están bastante bien definidos, pero su aspecto es muy normalucho y aburrido y muy de Amiga. El sonido es igual de soso, ajustándose a la velocidad del juego como anillo al dedo. El problema es que no parece que ocurran muchas cosas, y lo que hace es bastante aburrido. Podría quejarme de los rompecabezas (todo son palancas y llaves, y además si fallas uno tienes que volver a empezar desde el principio). Lo que también es inexplicable es que los fallos causados en la carga de la versión Amiga se han incorporado también

LA BROMA ASESINA



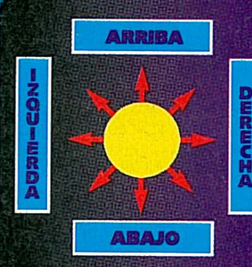
CONVERSACIONES

Hay algunos personajes muy comunicativos en Beast II, y para hablar con ellos sólo tienes que caminar hacia ellos. Como la Bestia es nueva en el barrio, básicamente no tiene ni idea de qué hacer. Seguir los consejos de los demás es el primer paso para continuar.



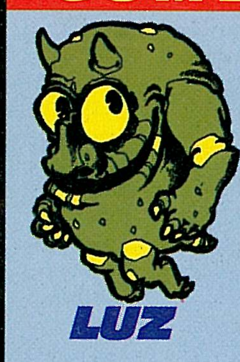
LA MAZA EN LOS OJOS





DOW THE ST II

COMENTARIO



Lo siento, EA, pero no tengo ni idea de lo que podríais querer con este juego. Beast I no valía la pena, y tampoco lo vale su continuación. Los gráficos no son malos, con algunos fondos bonitos y figuras en cierto modo imaginativas, pero es tan normalito y bidimensional, que te decepciona ya desde el principio. Los sonidos son bastante sosos, y además, cosa extraña, se ajustan bien al juego (que no ofrece lo suficiente como para mantenerte interesado durante mucho tiempo). El hecho de que alguno de los obstáculos y enemigos sean imposibles de evitar, lo que agota tu valiosa botella de energía, es ridículo, y es desalentador también el que el más mínimo error te haga empezar de nuevo desde el principio. No es un juego que merezca la pena probar, ni siquiera para los fans más acérrimos de las aventuras arcade. Mejor busca algo al estilo Gods.

Beast II ofrece más de 100 especies distintas de secuaces diabólicos. Algunos son totalmente increíbles, y vuelan por los campos y cavernas de Kara-Moon. También hay otros monstruos inteligentes que se enfrentan a ti en combates armados o tratan de aplastarte con pesados bloques de piedra.







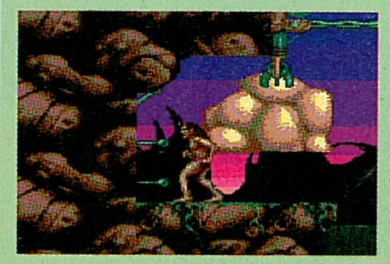
▲ ***Artículos de mercería y lencería de moda en la primera planta.***

La Bestia lleva consigo una maza para su protección, que lanza para enviar a los enemigos demoníacos al fin del mundo. La maza se extiende y retrae un poco como si fuera una goma elástica, alcanzando a todos los malos que se encuentra en su camino. El otro arma que la Bestia tiene autorización para llevar es un hacha arrojadiza. Estas armas se encuentran en los cofres del tesoro. Extrañamente, un hacha arrojadiza sólo funciona durante diez segundos una vez que se activa, pero durante ese tiempo el ataque de la Bestia tiene una potencia adicional.

LIBERA TU MENTE

Beast II es lo que llamaríamos un híbrido, una mezcla de acción de disparos y rompecabezas. La parte de los últimos implica la resolución de rompecabezas inescrutables que te permiten obtener objetos necesarios para poder continuar. El juego es una cadena, lo que significa que la pérdida de algún eslabón elimina todas tus posibilidades y te obliga a empezar de nuevo. Un primer





ejemplo de esto es el Demonio y la cuerda. Tienes que matar al demonio antes de que corte la cuerda o no podrás salir del foso. El rompecabezas de rocas es un buen ejemplo de lo que se espera de ti. Utiliza la palanca para mover la piedra sobre el clavo y después suéltala. Entonces debes idear una forma de trasladar la piedra pequeña al balancín, sin que caiga al agua.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION 65

▲ La larga introducción de la versión Amiga se ha eliminado, y las opciones son escasas. Los fallos de carga son un misterio total.

GRAFICOS 76

▲ Una buena definición y algunos de los fondos y las figuras son muy imaginativos.
▼ Una sensación general de escasez y normalidad es una de las funciones más decepcionantes del juego.

SONIDO 66

▼ Lenta y pesada, la música flota en el fondo, no llamando nunca la atención por sí misma ni al jugador. Unos efectos bastante pobres.

JUGABILIDAD 61

▲ Las cosas se ponen en posición para dispararlas casi inmediatamente, y desde el principio pueden explorarse ambas direcciones.
▼ Nunca resulta satisfactorio jugar.

DURACION 53

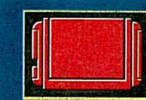
▲ Una gran zona de juego, y los rompecabezas complicados significan que necesitarás un poco de tiempo para resolverlos.
▼ El juego se desarrolla siempre de una forma muy similar.

GLOBAL 58

Beast II no es un desastre total, sólo una aventura arcade sin encanto que ya ha pasado su mejor momento y que no logra crear ningún interés.

MICK GLOBAL







PRECIO

POR VIRGIN

DESDE MAYO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: 1
NIVELES: 3
RESPUESTA: BRILLANTE
DIFICULTAD: FACIL/MEDIA

1ª PUNTUACION

JUEGO COMPLETO

ORIGEN

Mick and Mack es un juego original basado en McDonalds, pero "toma prestados" muchos elementos de distintos juegos de plataformas.

CONTROLES



A Nada

B Disparar pistola de lodo

C ¡Saltar, saltar y saltar!

S Detiene y continua el juego

COMO JUGAR

Corre por los paisajes en desplazamiento, recogiendo los logos de McDonalds y llenando de lodo a los malos.

Mick y Mack son dos tipos duros (de hecho, igual de duros, teniendo en cuenta que son idénticos en todo, excepto en el color de la piel). No hay cosa que más les guste que visitar el restaurante local McDonalds y probar los últimos platos (como por ejemplo los nuevos nuggets de pollo).

Sin embargo, en su última visita les ocurrió algo extraño a esta pareja de mascadores de McDonalds. A las órdenes de Ronald McDonald, nuestros chicos han sido enviados a una de las zonas más dañadas ecológicamente del planeta. El nauseabundo payaso les ha dado a cada uno de nuestros héroes una pistola de lodo. Con este útil elemento, los muchachos pueden reducir a los seres ecológicamente dañinos a poco más que ozono.

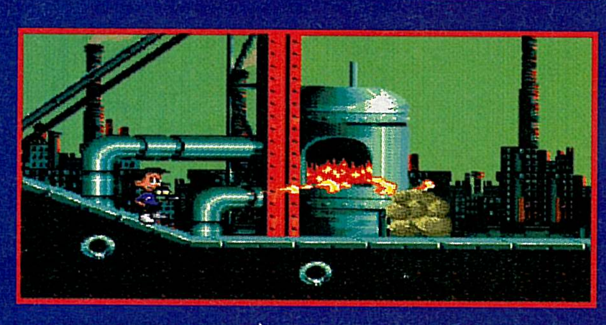
Pero la razón del secuestro de los chicos es doble. El señor McDonald ha perdido más de mil logotipos de McDonalds y necesita recuperarlos desesperadamente. Recoger los logos es la clave para pasar el nivel. Si tienes bastantes y te encuentras con Ronald McDonald, te envía al siguiente nivel. Si no tienes bastantes, el payaso te envía de nuevo al mismo nivel para que consigas más.

Hay cuatro zonas principales que los Gladiadores Globales (como ahora han sido bautizados) deben tratar de convertir en una utopía ecológica. Quizás tú (controlando a Mick o a Mack) puedas salvar al mundo de una época de horrible contaminación.



LODO POR TODAS PARTES

Mick y Mack han recibido unas armas muy potentes de manos del payaso favorito de McDonalds. La pistola de lodo tiene una provisión ilimitada de lodo ecológico que destruye a la mayoría de los malos sólo con su contacto. Utilizando los controles ARRIBA y ABAJO del D-pad, puedes alterar la trayectoria del lodo que dispares.

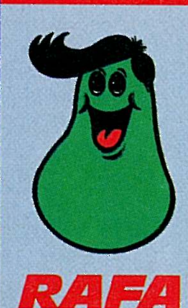






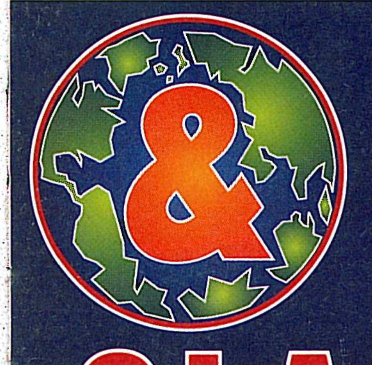
▲ ***Enfrentémonos a ello, aquí no hay ningún "champiñón". Vamos, dispara. ¡Toma mostaza de McDonalds! ¡Jujuuu!***

COMENTARIO



RAFA

Mick and Mack: Global Gladiators es el juego de plataformas más astuto que ha salido para la Megadrive desde Sonic II the Hedgehog. La suavidad y brillantez del juego es excelente (la presentación es fantástica y también los gráficos y el sonido), obviamente el equipo de programación ha trabajado bastante. Entonces, ¿por qué Mick y Mack no es un Megajuego? Bueno, el problema es la duración. En el modo FACIL, terminé el juego a la tercera. El modo NORMAL me duró un día más. Sólo con el nivel DIFICIL me resultó realmente complicado jugar, pero para cuando llegue a esta etapa ya había visto todo el juego... ¡y encima dos veces! ¿Por qué no es el modo DIFICIL el inicial? O bien, si eso no fuera suficiente, ¿por qué no toman la única continuación y reducen el número de vidas a la mitad?. Realmente disfruté lo que Mick y Mack tenían que ofrecer, pero bajo mi punto de vista los niveles FACIL y NORMAL lo estropearon.



MACK GLADIATORS

INVISI-BLOQUES

Algunas veces la única forma de conseguir vidas y créditos extra implica la utilización de bloques invisibles repartidos por todo el paisaje. La mayor parte del tiempo, te encuentras con ellos con suerte, ya que el camino para conseguir vidas y créditos extra suele estar marcado por una fila de logos de McDonalds.

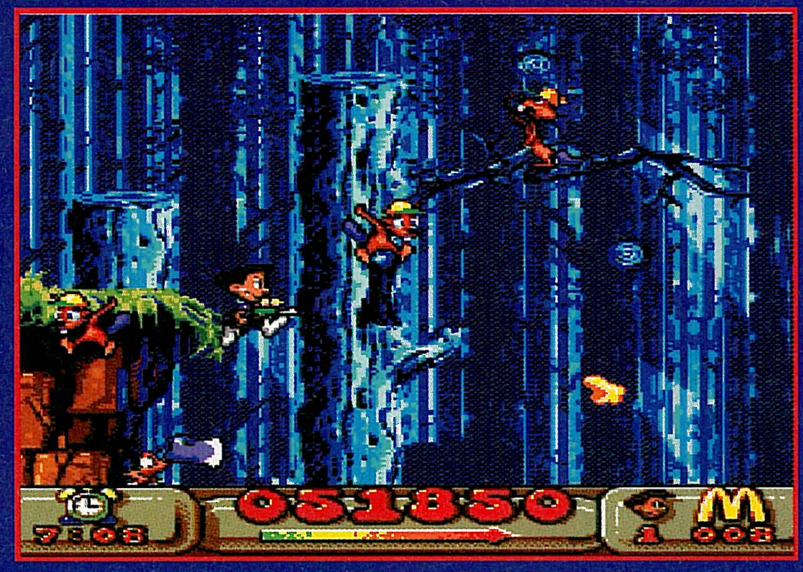




BONUS BONANZA

Si recoges bastantes logos de McDonalds durante un nivel, obtienes el acceso automático a la pantalla de los créditos. En este nivel, llueve basura, y la misión de Mick (o Mack) es recogerla y llevarla al lugar de reciclaje adecuado. Si no eres lo bastante rápido y la basura se queda en el suelo, la pantalla habrá terminado. Lo mismo ocurre si a tu héroe le cae en la cabeza un yunque. Si puedes seguir tu tarea de reciclaje, obtendrás vidas extra. Bueno, ¿eh?





▲ ¡Oh, cielos! ¡Qué rápidas son las ardillas! ¡Deja de agitar ya la bandera, Ron!

CONTROLANDO A MICK O MACK

En el juego, puedes elegir controlar a Mick o a Mack. Sin embargo, no hay mucho que discutir al tomar una decisión entre los dos, porque actúan de la misma forma y cada uno lleva las mismas armas. De hecho, la única diferencia en realidad es el color de su piel. Esto se llama igualdad racial.



▲ ¡Para de ondear la bandera!



▲ ¡Cuidado! ¡Te vas a hacer bastante daño!

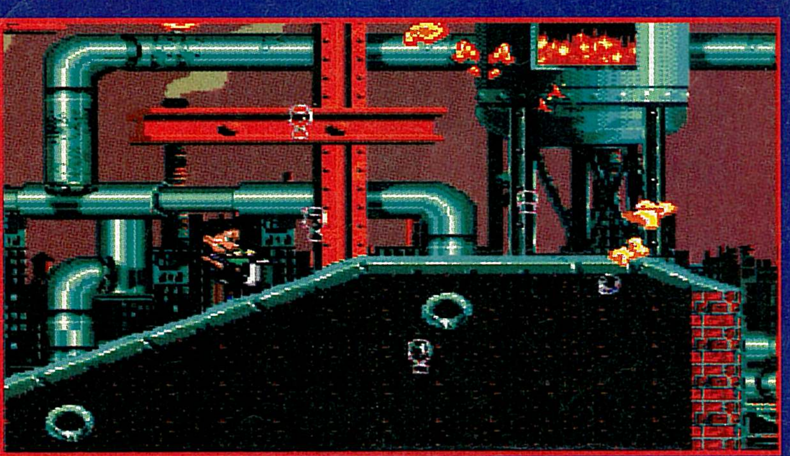


INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS



▲ Vaya, así que así es como hacen esas malditas Big Mac, ¿no?

¡A JUGAR!

COMENTARIO



No tengo ni idea de cuál pueda ser la razón por la que McDonalds ha patrocinado un juego ecológico como este (¡es un poco como si Saddam Hussein promocionara el Cuerpo de Paz!). Pero creo que los motivos no tienen importancia cuando adviertes lo fantástico y genial que es este juego. La música es fabulosa (melodías super-pegadizas y fantásticos efectos de sonido). Las figuras son grandes y claras, pero aunque está muy bien tener a un chico blanco y otro negro, creo que hubiera estado también muy bien que tuvieran algunas diferencias en su forma de jugar. Los fondos son increíbles y el desplazamiento es uno de los mejores que he visto. El juego es rápido, enormemente divertido y adictivo, pero atención: juega en el nivel DIFICIL, solamente porque en NORMAL y FACIL está tirado y porque una vez terminado no hay nada que te llame la atención lo suficiente como para volver a jugar de nuevo.

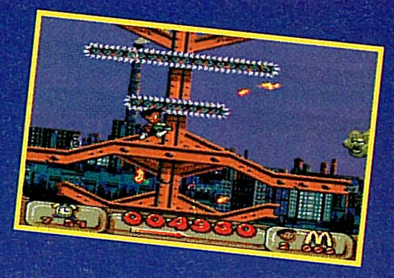


▲ Mack dispara su barro amarillo. ¡Puaj!



▲ Cuidado con los rabiosos murciélagos de las nieves.







REPASO RAPIDO A LOS NIVELES

Hay cuatro zonas distintas en el juego, con tres subniveles diferentes. En cada uno, el objetivo sigue siendo el mismo. Recoger los logos, llenar de lodo a los malos y encontrar a Ron McDonald para pasar a la siguiente etapa.

NIVEL UNO: MUNDO DE BARRO



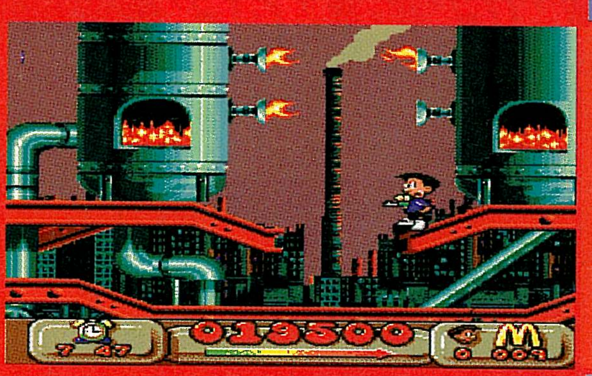
En el primer nivel de Global Gladiators tienes a Mick y Mack entrando en el Mundo de Barro (un lugar horrible contaminado por barro nocivo). Ten cuidado con los tristes monstruos del lodo, que escupen lodo. Ten cuidado también con las máquinas de barro, que hacen lo mismo pero ¡mucho más deprisa!

NIVEL DOS: EL BOSQUE



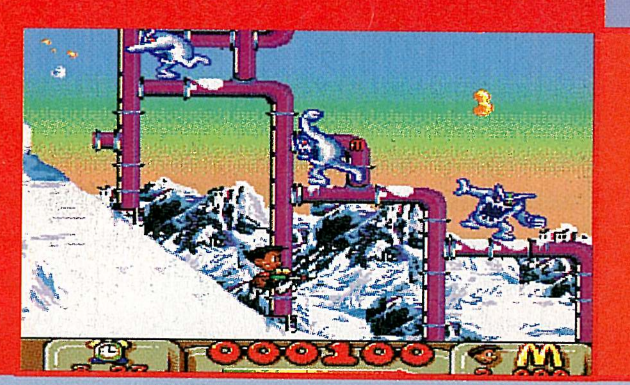
¡Oh no! ¡Un regimiento de castores armados con sierras ha entrado en un exuberante area del bosque! Es tarea de Mick y Mack entrar en el bosque y salvarlo, embarrando los castores antes de que estos acaben con lo florido y hermoso del bosque. Cuidado con los nidos de abejas. Molestalas y Mick y Mack serán continuamente atacados por estos punzantes insectos.

NIVEL TRES: TOXITOWN



Posiblemente el nivel más polucionado de todo el juego. Toxitown está habitado por gases nocivos, bidones de basura vomitones y violentas ruedas de repuesto. La parte más difícil de Toxitown implica negociar una ruta hasta el final de cada fase. Hay muchos muros bloqueando posibles rutas.

NIVEL CUATRO: EL ARTICO



La última zona que Mick y Mack tienen que salvar de la amenaza del entorno es el Artico. Hay que pasar a través de varios glaciares y cuevas heladas para enfrentarse cara a cara con la malvada amenaza que está acabando con el mundo - y lo que es peor, hay más de una amenaza. ¡Arghh!



▲ ¡Wow, mi propia máquina de moco!



▲ ¡Esperemos que no te llegue ni la mitad de esto!



▲ Por favor no me comas, Sr horrible



▲ Vague sin rumbo fijo, como sin amigos.



▲ ¡Agua, agua por todas partes y no puedo nadar!



▲ ¿Has atravesado algún lluvioso bosque?



▲ ¡Ataque Mack, ataque Mack, ATAQUE MACK!



▲ En Toxitown, las armas son divertidas





PRESENTACION 94

▲ Soberbio. El juego tiene una masiva cantidad de opciones y diferentes posibilidades de carga. Hasta puedes practicar la pantalla de bonus desde esta pantalla.

GRAFICOS 92

▲ Las figuras y los fondos son excelentes. El desplazamiento es una maravilla de suavidad.
▼ Los gráficos del nivel Toxitown están por debajo de los demás.

SONIDO 91

▲ Mick y Mack es también brillante en este aspecto. Se pueden escuchar los diferentes efectos y melodías. La melodía tipo House que adereza la pantalla de Bonus es simplemente genial.

JUGABILIDAD 87

▲ Rápida y furiosa sucesión de acción en plataformas. Totalmente adictivo.
▼ Aparte del volumen de enemigos, hay muy poca diferencia de juego entre los diferentes niveles.

DURACION 70

▲ Hay una diferencia enorme entre los diferentes niveles de dificultad.
▼ Desafortunadamente, el juego pierde toda su gracia por la falta de dificultad de los niveles FACIL y NORMAL.

GLOBAL 80

Soberbio en los gráficos, sonido y la presentación, Mick y Mack es tristemente tumbado en el aspecto de la duración del juego.

ROLO TO T




1 JUGADOR

PRECIO	7490
POR	EA
DESDE	YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: TRES
NIVELES: UNO
RESPUESTA: EVASIVA

1ª PUNTUACION

3407000

ORIGEN

Un personaje original, en la línea de James Pond, ¡pero no tiene nada que ver con pasteles!

CONTROLES



A Mantén pulsado este botón para hacer que Rolo y sus amigos corran más deprisa.

B Hace que Rolo y sus amigos salten.

C Detiene y vuelve a poner en marcha la pantalla de los amigos. Permite el control del pájaro mapa en la pantalla del rompecabezas.

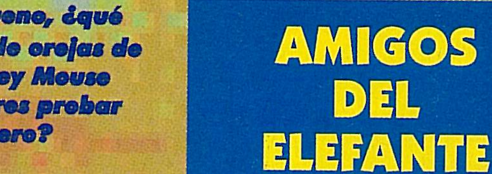
S Detiene el juego y muestra la pantalla de opciones.

COMO JUGAR

Ayuda a Rolo a escapar del circo y liberar a sus amigos quitándole la llave al diabólico director del circo, McSmiley.

Pobre pequeño Rolo, uno de los últimos elefantes en miniatura que quedan y ha sido capturado por el retorcido McSmiley y su circo ambulante. Entre ser disparado desde un cañón y hacer de balón de baloncesto elefantino para los payasos del circo, el aturdido y desesperado Rolo se dio cuenta de que era el momento de escapar. Así, deslizándose a través de los barrotes de su jaula una noche, con las llaves que le robó a McSmiley, Rolo inicia el rescate de sus compañeros también capturados, para que puedan ayudarle en su búsqueda. Ahora Rolo ha puesto su confianza en ti y tu ingenuidad para que le guíes por cuatro peligrosas tierras en busca de sus amigos, un hogar y la esperanza de reunirse con su madre. Hay muchos rompecabezas que resolver y secretos que revelar. Además, con más de cien lugares distintos que resolver, probablemente te llevará algún tiempo. ¿Te sientes con fuerza suficiente?

▼ *Bueno, ¿qué par de orejas de Mickey Mouse quieres probar primero?*



AMIGOS DEL ELEFANTE

Entonces, ¿a quién exactamente debe rescatar Rolo? La respuesta, por supuesto, es a sus amigos. Ya ves, el insignificante Rolo se desespera un poco cuando debe ocuparse él sólo de resolver sus problemas y necesita otra vez un poco de ayuda. Hay una determinada cantidad de amigos que Rolo debe rescatar en cada pantalla y además tienen habilidades especiales que facilitan las cosas. Sólo tres amigos pueden seguir a Rolo en cualquier momento, por lo tanto debes tener cuidado con qué personajes eliges y el orden en el que los eliges (es una estricta base de "el primero en entrar es el primero en salir"). Los principales compañeros de Rolo son:

Ardillas:



Escalar muros es lo que mejor hacen las ardillas. Llámalas y escalarán cuevas, minas, cualquier cosa. Rolo y la escaladora sin descanso tienen algo que ver con pescado. Idiotas.



Topos:

Los topos, pala en mano, son el personaje a elegir para cavar túneles en tierra blanda. Pide a los demás que "caven esto" y se quedan parados esperando a que empiece a sonar música. ¡Esos chiflados animales!



THE RESCUE

COMENTARIO



LUZ

No es que el juego sea malo, las figuras son grandes, claras y fantásticamente animadas (es bastante obvio que fue programado por los mismos codificadores que James Pond y Robocod porque muchos de los personajes son idénticos en su expresión). Hay algunos fondos atractivos, aunque bastante básicos, y montones de niveles que superar y de habitaciones secretas que descubrir. Es todo tan dulce y agradable... (docenas de pequeñas bolitas de lana y pelo saltando por ahí, itan "monos" que resultan asquerosos!). Hay muchas más cosas que hacer en cada nivel que solamente cargarse a los malos y rescatar a tus compañeros (descubrir qué personaje hace cosas divertidas pero enloquecedoras si lo seleccionas por error). Un punto a favor es que si te haces un lío demasiado grande puedes interrumpir el nivel y empezar de nuevo. Lo único que deteriora el desarrollo del juego, que si no fuera así sería brillante, es la forma en la que Rolo se mueve a voluntad (normalmente para equivocarse). Además, como es tan grande, realmente debería haberse incorporado un método de grabación de partidas. A pesar de estos inconvenientes, es enormemente adictivo y definitivamente merece la pena echarle un vistazo (si tu estómago puede aguantarlo).

LAS ESPECIALIDADES ESPECIALES DE ROLO

La mayor parte del tiempo Rolo es simplemente un elefante en miniatura normal y poco más. Sin embargo, ofrécele una limonada y se convertirá en un experto en lanzamiento de chorros de agua a grandes distancias. Además, si Rolo se tropieza con una aspiradora, desarrolla la notable habilidad de absorber cosas con su trompa para después utilizarlas como misiles contra sus enemigos. Sin embargo, el punto más fuerte de Rolo es su increíble habilidad flotante de autoinflado, siempre que tenga a mano un contenedor de gas helio.





¡Rolo, Rolo! ¿Estás bien, compañero? ¡Rolooooooo!

Castores:

Son excelentes nadadores, por ello son los únicos que puedes utilizar cuando se trata de cruzar grandes corrientes de agua. La idea de los demás animales de nadar es algo que haces a cuatro patas y solamente la mención de nadar a braza ¡les hace ponerse colorados como un tomate!



Conejos:



Los conejos saltan. Es su actividad favorita. Lo que es más importante es que los conejos saltan más que los demás, que no quieren tener nada que ver con sus actividades saltarinas.

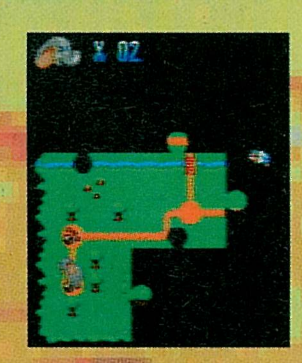




¡A JUGAR!

EL PAJARO DEL MAPA

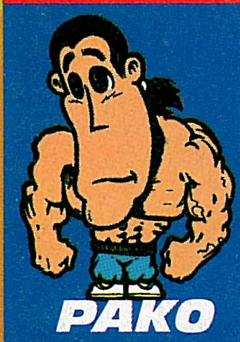
Pulsando el botón START en la pantalla del mapa de tipo rompecabezas, el jugador toma el control del Pájaro del Mapa y es capaz de volar por todo el mapa. Esto le da al jugador una cierta idea de la cantidad que ya se ha completado de la búsqueda de Rolo. A propósito, Rolo puede volver a visitar cualquier zona que ya haya completado, lo que es siempre útil para obtener puntos adicionales (¡o vidas!).



◄ ***Hey, mira a Rolo. ¡Caramba, está cansado!***

▲ ***La pantalla de opciones en juego***

COMENTARIO



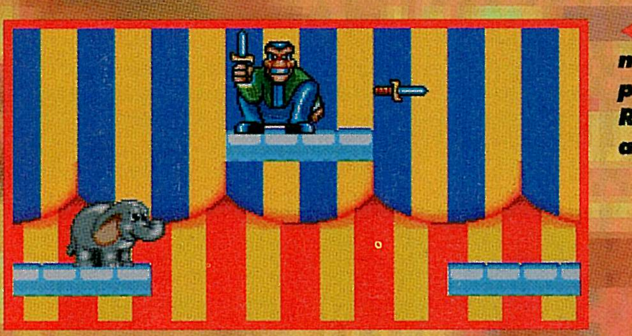
Aunque dudo de que esté destinado a ser una superestrella, Rolo es un personaje encantador y sus amigos son todos igualmente simpáticos, con muchos rasgos divertidos. Su dependencia de cada uno de sus compañeros para terminar la búsqueda hace al juego más imaginativo que habitual. Desgraciadamente, el factor de diversión se ve disminuido por la ausencia de una utilidad de grabación de partidas o un sistema de palabras clave. Considerando el tamaño del juego, es totalmente desmoralizante jugar durante al menos dos horas, tratando de descubrir todo lo que haya por encontrar y teniendo que empezar de nuevo desde el principio el próximo día que desees jugar (aparentemente, EA pensó que el público al que dirigió el juego no pagaría la cantidad adicional que costaba el soporte de batería). Algunas veces, el control de Rolo parece demasiado resbaladizo y da como resultado una enorme frustración. Con una opción de grabación de partidas y unos controles revisados, Rolo podría ser un fantástico juego. Sin embargo, tales problemas existen, por lo que te sugerimos que consideres seriamente la probable frustración que puedes sufrir antes de lanzarte a jugar.

MINIATURA MINIATURA

Como si ser el elefante más pequeño de la historia no fuera suficiente, Rolo tiene también que soportar el ultraje adicional de transformarse en una versión todavía más minúscula de sí mismo. Esto ocurre siempre que entra en una lavadora. Es posible evitar la situación, por supuesto, pero entonces ello significaría sacrificar la habilidad de moverse por pasajes extremadamente estrechos y la oportunidad de encontrar ese nivel adicional.







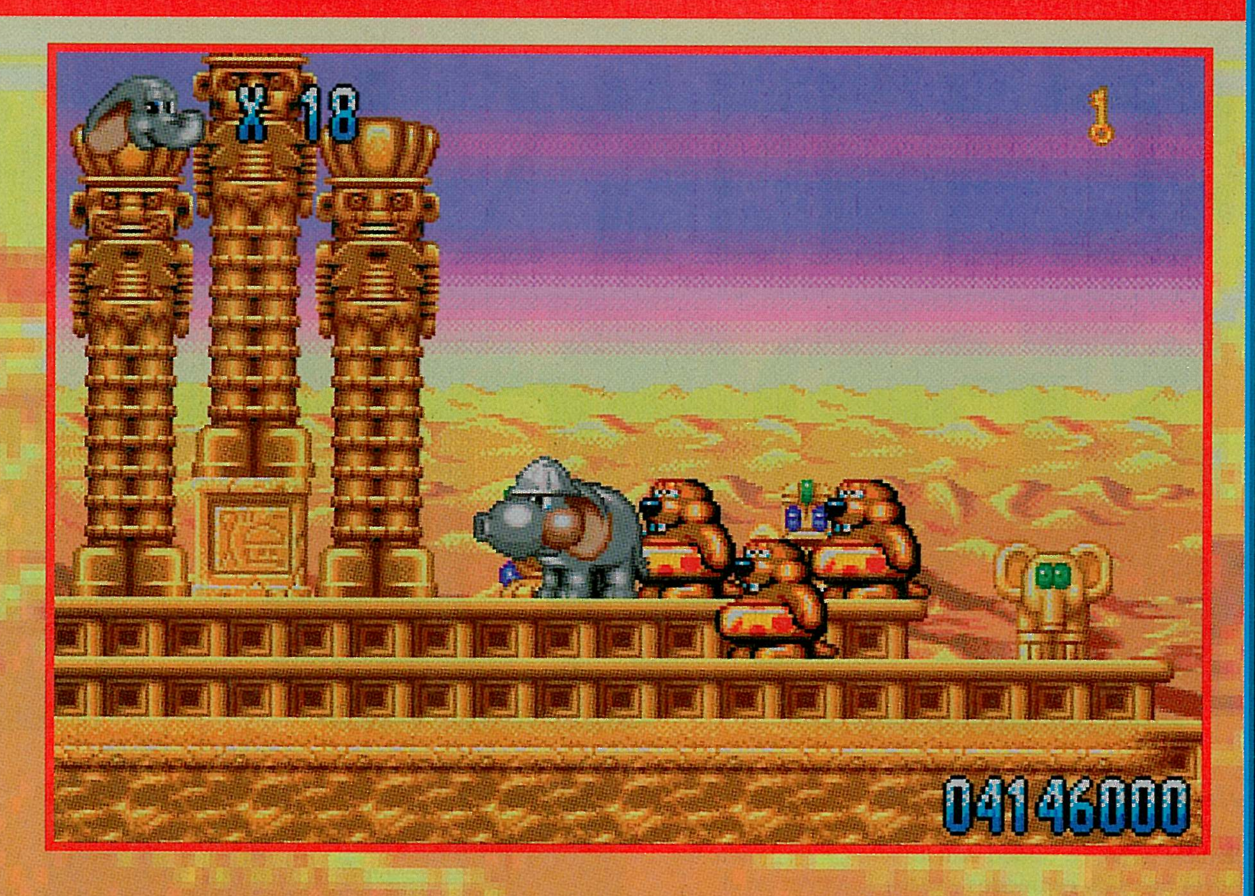
◄ ***¿Cómo narices pasará Rolo por aquí?***



BITS Y PIEZAS



Las distintas zonas del mundo de Rolo están representadas por piezas de rompecabezas, siendo algunas difíciles de encontrar e incluso otras secretas. Hay dos formas de obtener una pieza del rompecabezas. La primera es liberar a todos los animales encerrados en el nivel actual y después cruzar el transportador situado al final del nivel, la segunda es recoger una pieza de rompecabezas que a veces está escondida en algunos niveles. Normalmente estos suelen ser difíciles de alcanzar.





◄ Bien Rolo, salta y evita la vagoneta.

▲ Vaya, parece que hemos llegado al final del viaje.

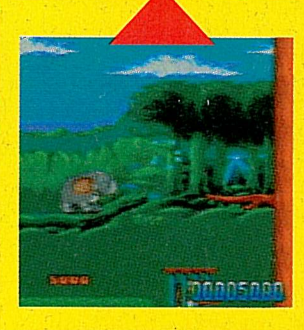


¡LIBERA A TUS AMIGOS!





Estos son los pasos a seguir para liberar a los amiguitos del bosque. Primero hay que conseguir la llave, después vamos procediendo a la apertura de las jaulas una por una. Y ya está, ¡todos libres!



INFORME A LARGO PLAZO

HORA	■■■■■
DIA	■■■■■
SEMANA	■■■□□
MES	■□□□□
AÑO	■□□□□

ANALISIS

INGENIO	■■□□□
ACCION	■■■□□
DESAFIO	■■■□□
REFLEJOS	■■■□□

PRESENTACION 85

▲ La agradable pantalla de introducción y la presencia de la pantalla del mapa del rompecabezas entre niveles le da al juego una apariencia atractiva.

GRAFICOS 89

▲ Lindos personajes que se mueven sobre una sucesión igualmente bien presentada de fondos.

▼ El aspecto general es un poco básico y con frecuencia bastante vacío.

SONIDO 79

▲ Melodías pegadizas que se ajustan al personaje de Rolo. Hay también algunos efectos sonoros divertidos.

▼ Sin embargo, no contiene muchas sorpresas y es bastante estándar.

JUGABILIDAD 75

▲ El juego es bastante disfrutable y los problemas suelen ser muy valiosos una vez resueltos. Con frecuencia, el desarrollo del juego es muy directo e incluye el suficiente desafío como para resultar convincente.

DURACION 76

▲ Bastante largo, y algunas veces, complicado como para obligarnos a jugar.

▼ Terminar el juego supone tal esfuerzo que muchos no volverán a intentarlo jamás

GLOBAL 80

Un juego muy clásico con muchos detalles interesantes. Para chicos de todas las edades resultará fenomenal, pero la ausencia de una utilidad de grabación de partidas o palabra clave es demasiado importante.

CHIKI CHIKI BOYS



PRECIO

POR CAPCOM

DESDE MAYO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: UNA
NIVELES: TRES
RESPUESTA: MEGA

1ª PUNTUACION

271200

ORIGEN

Chiki Chiki Boys, también conocidos como los Mega Twins, es una nueva visión del habitual tema empleado de esquivar y aplastar.

CONTROLES

ARRIBA
IZQUIERDA
DERECHA
ABAJO

A MAGIA

B DISPARO

C SALTO

S INICIA Y DETIENE EL JUEGO

COMO JUGAR

Pues, verás, está tirao. Así que usa tu imaginación.

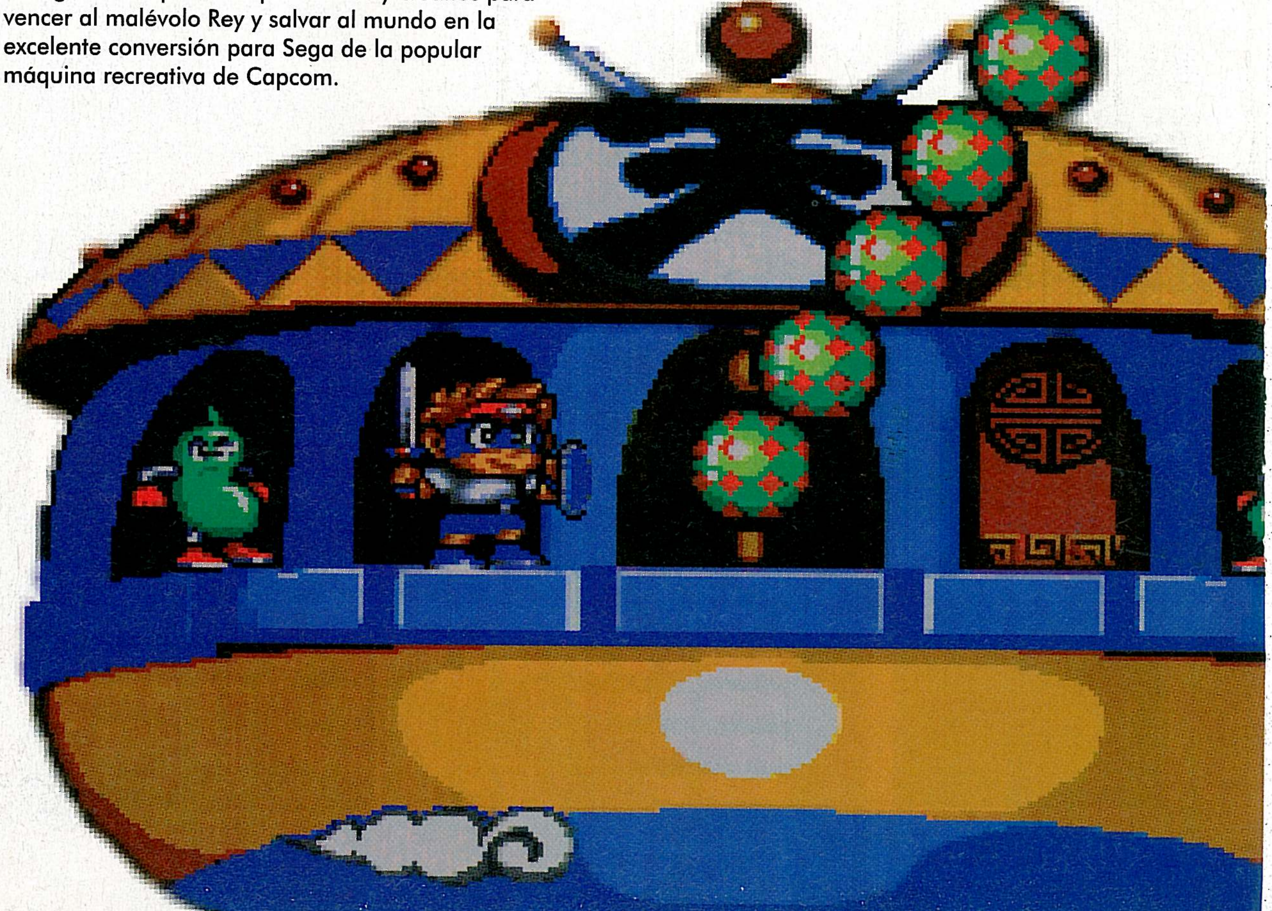
"Adiós al paradisíaco Reino de Alulu, los monstruos se han llevado tu alma y la han aplastado con su temible puño. La ciudad está totalmente destruida, tus naves han sido quemadas y yacen hundidas en el fondo del mar, y la legendaria piedra "Los Ojos Azules del Dragón" se ha perdido. Esta gema mágica, fuente de toda la paz y tranquilidad del dominio de Alulu, debe ser recuperada antes de que el mal haga de tu mundo su hogar para siempre".

Este fue el mensaje que puso a los Chiki Chiki Boys, más conocidos como los Mega Twins, en acción y que puede empujarte a ayudarlos a salvar su mundo agonizante.

Guía a cualquiera de los chicos por el Reino de Alulu destruyendo todo lo que se encuentren en su camino. Recoge dinero para comprar armas y créditos para vencer al malévolo Rey y salvar al mundo en la excelente conversión para Sega de la popular máquina recreativa de Capcom.

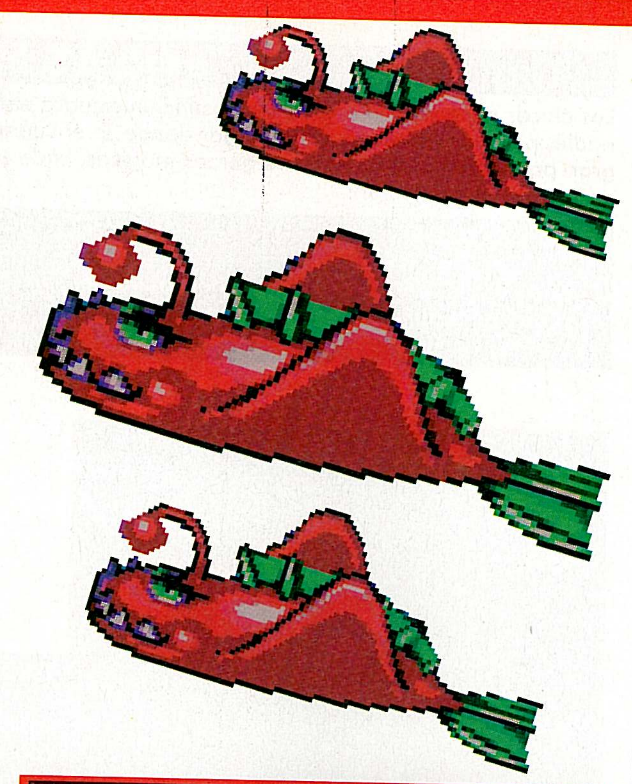


▲ *¡Quieto! No hagas nada o llamaré a mi hermano.*









COMENTARIO



Sí! ¡El primer juego de Capcom que aparece para Megadrive desde hace mucho tiempo y es fantástico! Tras la decepción inicial de la ausencia de un modo de 2 jugadores, pronto empecé a pensar en mis beneficios cuando me di cuenta de lo buena que era la conversión que había hecho Sega de la máquina recreativa. Por supuesto, la mejor conversión de la peor máquina recreativa del mundo no garantiza su compra, pero Chiki Chiki Boys, también conocidos como los Mega Twins por nosotros los occidentales, es realmente un juego fantástico. Está repleto de deliciosas funciones de presentación y toques humorísticos que se suman a algo que no sólo parece maravilloso sino que en realidad lo es. Muy bien, muy bien, el desarrollo del juego es tan obvio que incluso un chimpancé de circo podría superarlo, pero sin embargo, permanecer vivo no es fácil. Con el equivalente de sólo una continuación y un alto nivel de desafío en el nivel HARD, este atractivo juego de plataforma, como Capcom pretendía, es apto tanto para jugadores expertos como para los más novatos. Al igual que el soberbio Ghouls'n'Ghosts, Chiki Chiki Boys ofrece algunas novedades interesantes a la rutina de plataforma generalmente aceptada, teniendo todos los personajes una fuerte personalidad que se ve acentuada por una maravillosa atención a los detalles y una compleja animación. Incluso ahora, tras terminar el juego, sigo disfrutando de sus gráficos y de los sonidos de otro clásico de Capcom.

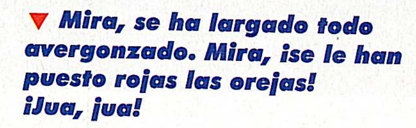
A TRAVES DEL OJO DEL DRAGON



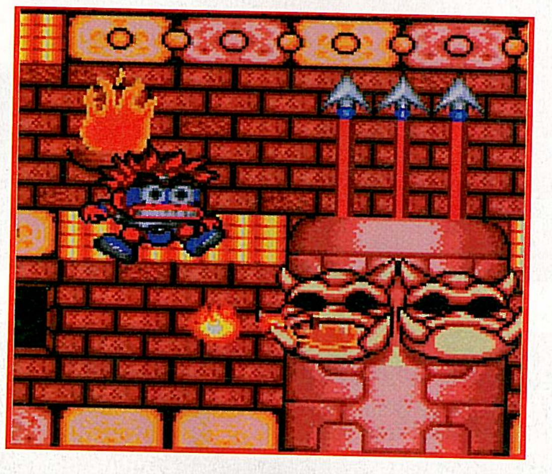
Antes de que comience la búsqueda, el jugador debe elegir un gemelo y darle un nombre. A partir de aquí la búsqueda de "Los Ojos Azules del Dragón" se desarrolla a lo largo de los tres distritos más importantes del reinado de Alulu. Sólo hallando la piedra preciosa podrás descubrir dónde está el escondite del malvado Rey y continuar la búsqueda de la paz. Puedes atravesar los tres distritos en cualquier orden, pero las siguientes etapas de la batalla deberán desarrollarse de un modo fijado con anterioridad. A propósito, no esperes llegar al final del juego en el modo EASY. Capcom ha incluido una cláusula mediante la cual tienes que jugar al menos en el nivel NORMAL para ver todo el juego.



▲ ¿Qué murciélagos? ¿Dónde?

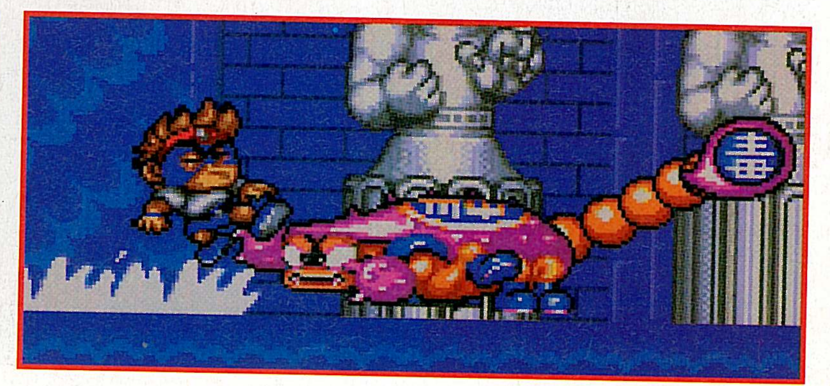


▼ *Mira, se ha largado todo avergonzado. Mira, ¡se le han puesto rojas las orejas! ¡Jua, jua!*



▶ *De repente la atención de nuestro héroe fue acaparada por un extraño ser con unos calzoncillos pasados de moda...*





▲ *¡¡¡Ooya!!!*

¡A JUGAR!

COMENTARIO



LUZ

Me temo que no he encontrado Chiki Chiki Boys tan cósmico como mi compañero. Sí, claro, los gráficos son muy agradables, con grandes y atrevidas figuras, un montón de animación elegante y unos escenarios de aspecto bastante bueno en general. Pero algo le falta para que sea completo (la opción de dos jugadores), lo cual da como resultado una oferta de plataforma sólo aceptable (nada del otro mundo). No penséis mal, merece la pena jugar y su parámetro de alta dificultad establece un desafío justo incluso para los jugadores más expertos, pero no es tan grandioso ni tan increíble y tampoco me ha impresionado tanto.

PERLAS MAGICAS

Los chicos poseen la energía y vigor suficientes para enfrentarse valientemente a sus enemigos sin ayuda de nadie, pero también conocen el lugar donde se encuentran determinadas conchas que contienen perlas de gran poder. Hay cuatro tipos de gemas mágicas, cada una de las cuales se presenta en un color distinto para evitar la confusión:

RAYO DE FUEGO:

Cuando se libera el poder de las conchas verdes, un rayo de fuego arrasa a las fuerzas diabólicas.





TIFON:

Las conchas azules contienen perlas de tremendas consecuencias. Encierran el poder del tifón que destruye al enemigo con un potente viento.

BOUND:

Los moluscos rojos proporcionan el poder del bound, una ristra de esferas anaranjadas hiper-destructivas que bailan por la pantalla destruyendo enemigos antes de desaparecer.



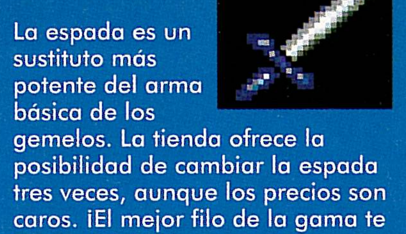
BOMBA:

Las conchas de color naranja contienen perlas que recompensan a los chicos con potentes bombas de mecha corta que explotan en una lluvia de estrellas multicolor (aliados extremadamente potentes).

¡NECESITAS PASTA PARA VENCER A LA BASCA!

Tras vencer a cada uno de los guardianes de final de nivel, una servicial chica rubia ofrece una selección de objetos útiles que puedes comprar con el dinero que les has quitado a los enemigos a los que has vencido.
Cuanto más grande sea el enemigo, más dinero consigues y cuanto más pequeño, menos. Hay también muchos cofres ocultos repartidos por todo el reinado que contienen o bien montones de monedas o píldoras de vitalidad. Esto es lo que se ofrece:

ESPADA:



La espada es un sustituto más potente del arma básica de los gemelos. La tienda ofrece la posibilidad de cambiar la espada tres veces, aunque los precios son caros. ¡El mejor filo de la gama te cuesta 25.000!

PERLAS MAGICAS:



Varían en precio, dependiendo del poder de la magia que contengan. En los niveles iniciales la magia cuesta unos 1.000 créditos, pero después el precio sube. La mejor política que puedes seguir es economizar la magia durante todo el juego y guardarte el dinero para objetos más baratos, como las espadas.



INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

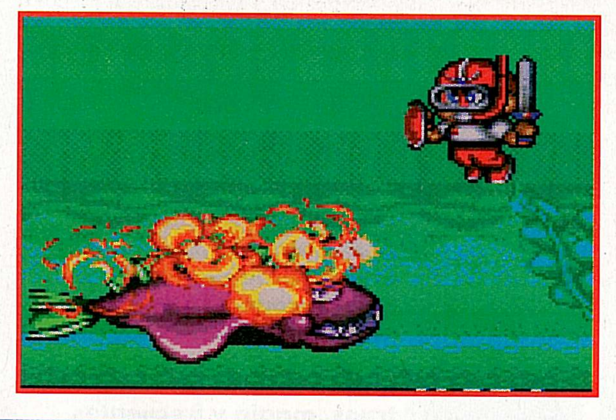
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS



▲ *¡Maldita Cuqui! ¡¡Sabías que yo venía vestida de esqueleto!! Se suponía que tú ibas a ser el conejo, ¿recuerdas? ¡Mmmfff!*







▲ *Y este, ¿Quién es?*

◄ *¡Una aventura submarina!*

APARIENCIAS



Ya sabéis aquel dicho que dice que el hábito no hace el monje. Pues bien, en Chiki Chiki Boys ocurre lo mismo; bajo la apariencia de unas indefensas y débiles judías se esconden unos bichos que no te lo harán precisamente pasar precisamente bien.

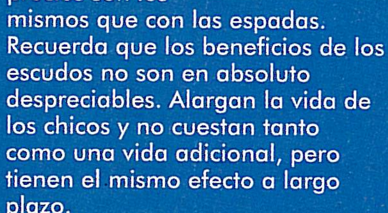


Tres cuartos de lo mismo ocurre con los regalitos que salen de los baúles, a veces serán buenos, otras, como esta, serán explosivos, así que procura evitarlos, y más cuando rieguen la pantalla de objetos extraños.

PILDORAS DE VITALIDAD:

Restauran la energía perdida y las hay en rojo y blanco o azul y blanco. Las primeras rellenan las barras de energía de los gemelos casi hasta el tope mientras que las segundas, al ser más baratas, sólo rellenan una parte. Lo suficiente para llegar al siguiente cofre oculto y, supuestamente, a la siguiente píldora de vitalidad.

ESCUDO:



El escudo también puede utilizarse tres veces, y los precios son los mismos que con las espadas. Recuerda que los beneficios de los escudos no son en absoluto despreciables. Alargan la vida de los chicos y no cuestan tanto como una vida adicional, pero tienen el mismo efecto a largo plazo.

VIDA ADICIONAL:

No hay continuaciones en este juego, la única oportunidad que tienes de seguir es tener un gemelo de reserva para que tome el puesto del que muera. La vida no es barata de ninguna manera.

PRESENTACION

91

▲ El juego incluye unas pantallas de presentación de calidad arcade, y también está la pantalla de opciones, que permite activar notables diferencias alterando los valores de dificultad.

GRAFICOS

90

▲ No es un perfecto arcade, pero sí un buen ejemplo de la precisa caracterización japonesa en el Megadrive. Un montón de figuras y una buena animación, además de algunos fondos excelentes.

SONIDO

91

▲ La música se ajusta perfectamente al juego y es una conmovedora mezcla de baladas y marcha.

JUGABILIDAD

87

▲ Fácil de coger, difícil de dejar. ¡Mejor imposible!
▼ Tener sólo una continuación significa tener que volver muchas veces al principio, especialmente en el nivel HARD, lo que desmoraliza mucho.

DURACION

84

▲ La calidad del juego significa que va a sobrevivir durante bastante tiempo. ¡El nivel de dificultad HARD es duro!
▼ Una vez que lo has jugado entero, ya lo has visto todo.

GLOBAL

85

Un sólido juego de plataforma que probablemente habría llegado mucho más alto teniendo la opción de dos jugadores.

DEFENDERS O…

1 JUGADOR

PRECIO

POR SEGA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: GRABAR JUEGO
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

Capitulo 2

ORIGEN

Defenders es un JDR controlado mediante menús que se asemeja mucho a la series Final Fantasy.

CONTROLES



1 SALIR DEL MENU ACTUAL

2 ELEGIR COMANDO RESALTADO

3 MENU DE CARACTERES

COMO JUGAR

Desplázate por todo el reino, elige comandos, lucha en los combates, resuelve los puzzles y derrota al Rey Serpiente.

Dicen que la historia se repite, y algunas veces suele ser correcto. Coge por ejemplo el reino de Shanadar. Su problemática historia empieza en tiempo remotos, en las manos de un viejo y malvado mago llamado Amhiran. Su cruzada personal para traer malos tiempos al reino fue abortada por un inteligente brujo, Jamseed. Pero por si no lo sabías, pero el rey Serpiente llego y la nación tuvo (cuéntalos) ¡1000 años de miseria!

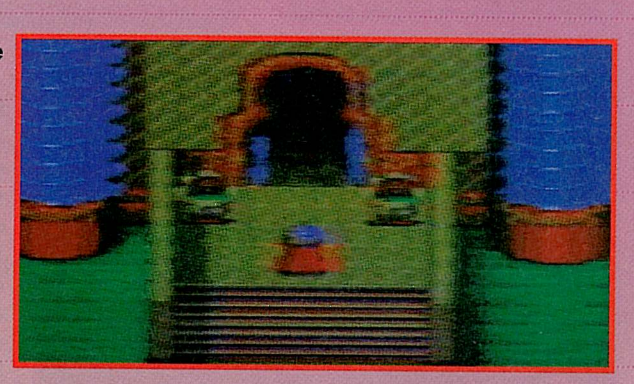
Entonces llego el gran guerrero Fallidon y acabo con el malvado, y todo estaba bien...hasta que llego un nuevo y misterioso poder - el Imperio de Eflaat empezó a prosperar gracias a los salvajes viejos poderes. Como al Príncipe de Shanadar, el crecimiento de Eflaat te preocupa al tiempo que esperas un invitado, la Princesa Mahamood. Poco sospechas tú que el territorio volverá a estar involucrado en otro terrible lío otra vez...

¡UNA NUEVA EXPERIENCIA!

La manera de hacer que los caracteres humanos sean fuertes es ganando multitud de combates. Por cada victoria se es recompensado con una cantidad de puntos de experiencia. Cuando tengas los suficientes, el carácter avanza un nivel, y todos niveles de velocidad, potencia y puntos de ataque ¡avanzan también!

HE ESTADO EN EL PARAISO...

El Genio te traslada a lo ancho y a lo largo, con un pequeño toque de encanto mágico. Esto te permite ver la variedad de terrenos alrededor del reino de Shanadar. Hay un templo escondido al que sólo se puede acceder mediante bote. Shanadar es un puerto prospero, como Mahamood, un pequeño reinado que ha escapado del Imperio. La provincia de Ulk dispone de sitios para descansar y recuperarse, ¡pero también tiene su ración de bandidos fuera de la ley!



ELIGE TU GRUPO

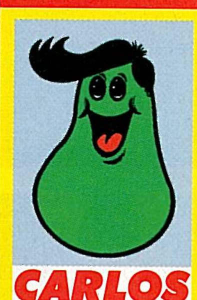
¡No estás solo! El Príncipe encuentra otros tres aliados, cada uno de los cuales tiene intereses propios en su lucha contra Eflaat. El primero y más importante, es el Genio de la Lampara. Su poderosa magia será esencial. Saleem, el hijo del Capitán también se apunta para vengar la muerte de su padre, y el último reclutado, Agmar, es un pícaro que encontraste en una mazmorra.

¿SOMOS OBJETOS?

Tiendas y mazmorras contienen toda clase de objetos beneficiosos: hierbas para recuperar punto de ataque, llaves para abrir puertas, armas y armaduras. Hay algunos objetos especiales como por ejemplo Barbado - que entona una suave melodía para dormir a los enemigos.



COMENTARIO



CARLOS

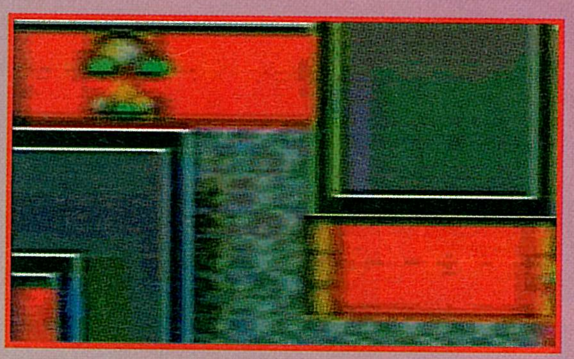
Cualquiera familiar con los juegos Nintendo Fantasy Final reconocerá éste instantáneamente. El estilo del juego es idéntico con la misma mezcla de monstruos, magia y frecuentes combates. Los gráficos son simples, pero no es ahí donde reside el sentido del juego. Lo grande acerca de este pequeño juego es la brillante manera en la que desarrolla la historia, y el sentido del humor visible en el guión. Es bastante amplio, con multitud de cosas para hacer. Todos los nuevos hechizos y monstruos evitan que el juego sea aburrido. Además, tener tres posibilidades de grabación de juego es una característica excelente. Es algo más caro que el resto de los títulos habituales de Game Gear - ¡pero tampoco es un título Game Gear habitual! Un juego de rol brillante.

F THE OASIS



LA BUENA LUCHA ARMADA

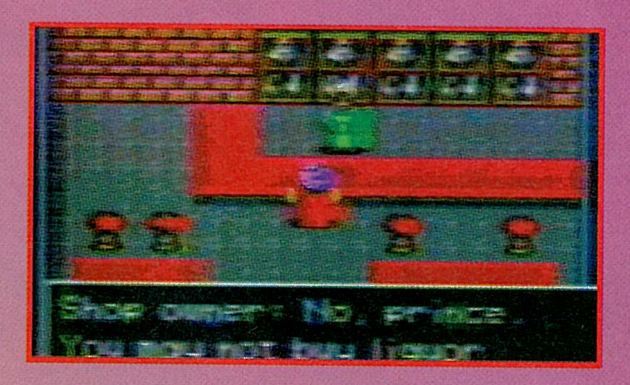
El combate es una característica normal de Defenders, desde que muchas de las areas por descubrir están llenas de asquerosos monstruos. Al mismo tiempo que progreses dentro del juego, generalmente se vuelven más asquerosos - con poderes extra. Cuando comienza un combate, los niveles de tu grupo se muestran en la parte superior de la pantalla, y el del monstruo aparece debajo.
Características:
* PRINCIPE: Su alteza se retira del combate con una pequeña carrera.
* GENIO: Tiene una lista de poderes especiales para usar.
* SALEEM: Su extraña Danza de la Muerte daña los enemigos.
* AGMAR: ¡Su mortífero asalto posterior es legendario!



COMENTARIO



No estoy muy enterado de los juegos de rol, pero conozco un juego de calidad cuando lo veo. Defenders of Oasis puede parecer muy simple gráficamente, pero la aventura en sí es muy profunda y extremadamente atractiva. Lo primero que me atrajo del juego fue su brillante música - es genial y le da un toque de distinción a la atmósfera que envuelve el juego. También me gusto la característica de grabación automática - graba continuamente tu posición mientras estás jugando, lo que ciertamente te hace olvidarte de la preocupación de tener que grabar el juego. Encontré que la mezcla de combate y exploración es entretenida. Es el mejor ejemplo del género que he visto en Game Gear. Mientrás tu interés no esté sólo en los juegos de acción, dale una oportunidad a Defenders of Oasis.



HE SOÑADO CON UN GENIO

El Genio tiene acceso a toneladas de hechizos, pero sus poderes mágicos están limitados por sus puntos de magia. Descansar los restaura, pero deberías tratar de mejorar sus puntos abrillantando la lámpara y limpiándola. Una lámpara bonita hace un Genio feliz, y el en recompensa por ello, incrementa tu fuerza, cierra tus heridas y te protege de los ataques. El Genio aprende nuevos hechizos leyendo las inscripciones de las paredes - por lo tanto manten tus ojos alerta a posibles graffitis.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO



PRESENTACION — 94

▲ Tres juegos grabados independientemente actualizados automáticamente y brillantes escenas de entrada para cada "capítulo".

GRAFICOS



▲ Ingentes cantidades de fondos, agradables caracteres y figuras de mostruos, buen uso del color.
▼ Simple paseo, sin animaciones.

SONIDO



▲ Mucha cantidad de encantadora música Arabe para cada una de las localizaciones. Divertidas melodías en las mazmorras y algunas voces.

JUGABILIDAD



▲ El vibrante diálogo y el entretenido argumento te atrae inmediatamente.
▼ Quizás haya demasiados combates - ¡hay muchas luchas por segundo!

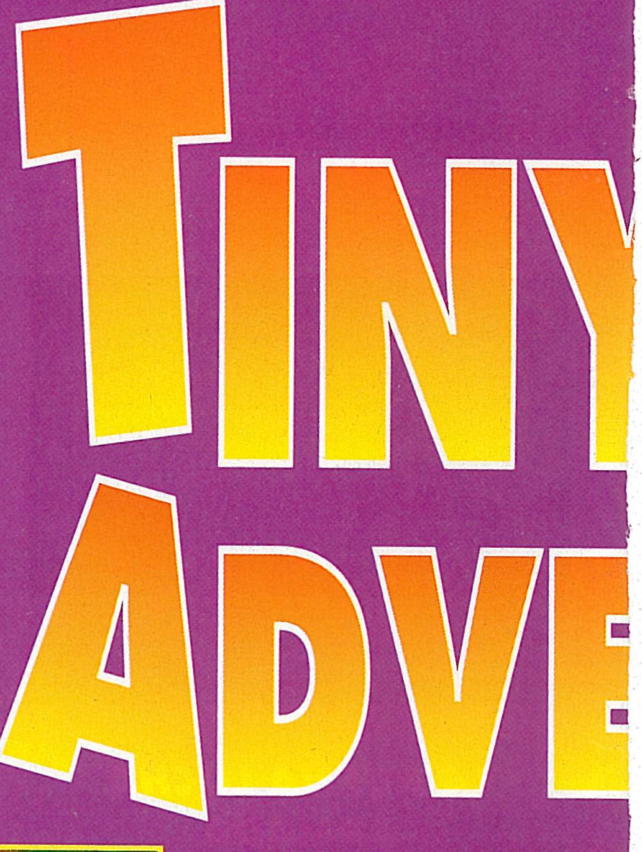
DURACION



▲ Las tierras alrededor de Shanadar son muy amplias, y algunos puzzles necesitan ser resueltos.
▼ Tener el juego grabado es majo, pero nunca mueres.

GLOBAL — 90

Un pequeño clásico. Defenders of Oasis tendrá a muchos aventureros enganchados durante mucho tiempo. Muy cautivador y entretenido. El mejor JDR en Game Gear.







PRECIO	6.490
POR	CAPCOM
DESDE	YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL/MEDIA
CONTINUACIONES: INFINITOS
NIVELES: UNO
RESPUESTA: MUY BUENA

1ª PUNTUACION

FINAL DEL NIVEL CINCO

ORIGEN

La creación de Steven Spielberg, basada en los personajes Looney Tunes de la Warner Bros.

CONTROLES



A Silbar para que aparezcan los amigos de Buster.

B Ataque lateral.

C Hace que Buster salte.

S Detiene y continúa el juego.

COMO JUGAR

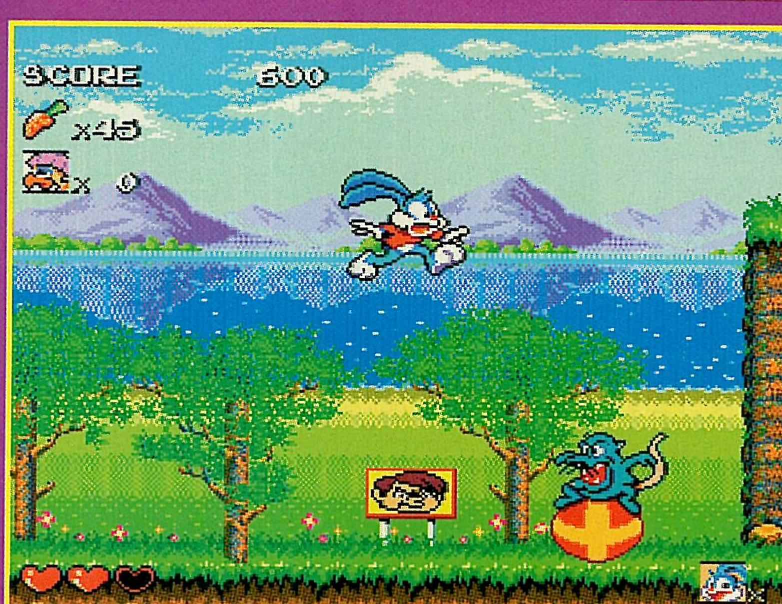
Guía a Buster a través de las islas del tesoro. Recoge las zanahorias, descubre habitaciones secretas, combate a los enemigos y jefes de final de fase y rescata a sus amigos.

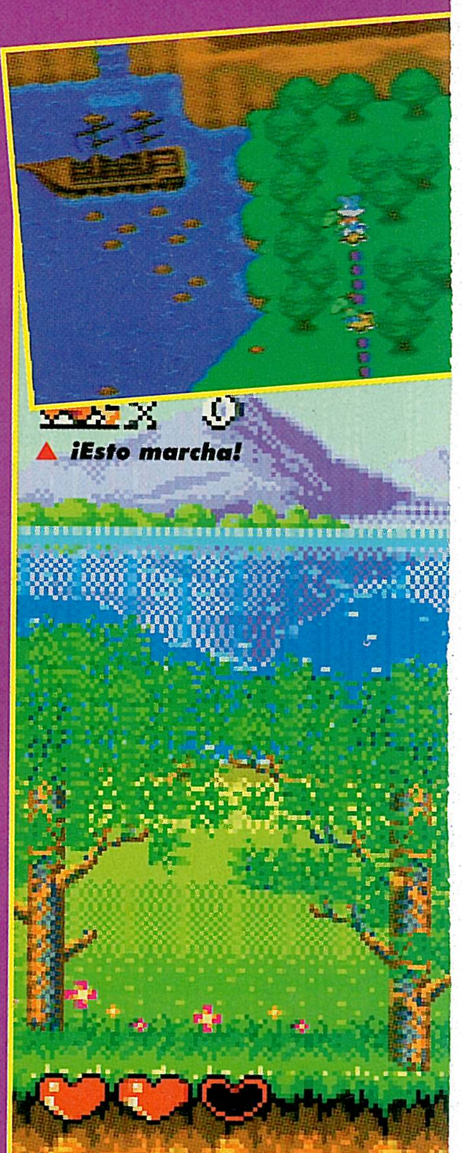
Mientras aparta las telarañas del oscuro y húmedo sótano de la Looniversidad, Buster Bunny descubre un trozo de papel. Increíblemente el papel tiene dibujado un mapa de un tesoro —sin duda el mismo mapa del tesoro que aparece en todas las historias— que es arrebatado de las manos de Buster ¡por el malvado Montana Max! ¡Oh no! Inspirado, Montana paga a un tal doctor Gene Splicer para que transforme a los amigos de Buster en automatones por medio de una extraña tecnología con un casco de electrodos y les utiliza como esclavos, ¡ordenándoles a todos que empiecen a buscar el tesoro! El doctor loco y sus lacayos con el cerebro lavado siguen las indicaciones del mapa hasta un grupo de islas secretas mientras un impotente Buster ve como Montana Max se va con su chica por razones menos obvias —después de todo Montana es sólo un chico joven.

¡Oh Calamidad! ¡Oh Demonio de Tasmania, Pato Lucas y Porky! ¡Oh Babs y Fifí! ¡Sólo Buster puede salvaros a todos! La aventura secreta de Buster tiene lugar en las islas del tesoro, y para salvar a sus compañeros tendrá que enfrentarse a grandes peligros, barcos fantasma y abismos de lava, ¡sin olvidar el nivel de hielo!

Las islas están infestadas de terribles tipos de dibujos animados espeluznantes muñecos de nieve y cosas por el estilo aunque se podrá conseguir ayuda de los otros dibujos que han escapado del tratamiento de Montana Max. Una persona con un útil par de manos es todo lo que Buster pide para que le ayudes a atravesar todos los peligros, y con un movimiento de sus orejas y un grito de rabia, Buster espera tus órdenes.







▲ ¡Esto marcha!

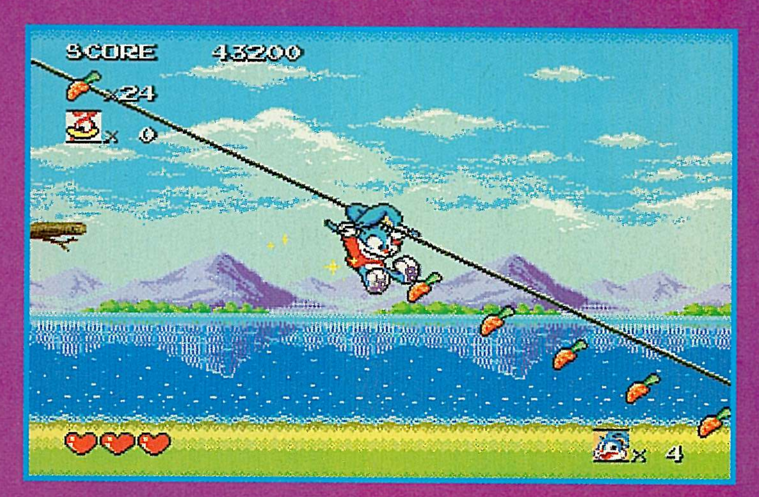
TIOS VOLANTES

Cuando la acción se hace demasiado frenética para Buster silba para conseguir la ayuda de un amigo. Todo se detiene mientras uno de sus compañeros vuela o corre por el escenario, dependiendo del personaje, mientras Buster observa la catástrofe resultante con júbilo. Sin duda el personaje más simpático es el ratoncito azul que flota entre un montón de globos y ¡se marcha del área de juego con un estornudo! Las bromas del buitre y el veloz desconcierto del correcaminos son otros tipos de servicios que ofrecen los bravos amigos de Buster, y todo por el módico precio de 50 zanahorias.

TOON
NTURES

LA HABILIDAD DE BUSTER

Los conejos son conocidos por su, digamos, "entusiasmo". Como el joven Buster todavía no conoce los motivos detrás de su inagotable energía, la gasta toda corriendo a gran velocidad y saltando paredes para hacer algunos increíbles saltos mortales. En las situaciones comprometidas Buster puede arrastrarse por el suelo, y también es capaz de usar sus orejas para sujetarse cuando se desliza hacia abajo por una cuerda. Buster incluso se puede quedar quieto de forma bastante entusiasta. Consecuentemente Buster se aburre muy fácilmente. Déjale quieto durante un rato y pretenderá hacerte creer que se ha quedado dormido ¡vaya bromista!



▲ ¡Sujétate bien! La bola se mueve mucho.

COMENTARIO



PAKO

No tengo palabras para describir lo increíble que es este juego! Hay tantas cosas dignas de mención que sencillamente no tengo espacio suficiente para hablas de todas ellas. El punto más importante a resaltar es cómo ha conseguido Konami que el chip de sonido de la Megadrive suene de forma tan increíble con cada uno de las excelentes melodías del juego. A menudo la Megadrive sufre de sonidos poco pulidos, sin embargo las melodías y sonidos en Tiny Toon Adventures son suaves y cristalinos. De hecho, merece la pena pararse a escuchar el test de sonido, ¡las canciones son tan buenas! Los adictos a los juegos de plataformas con experiencia no deberían esperar un nivel de dificultad demasiado elevado de este cartucho, sin embargo este factor se compensa por los muchos niveles secretos y de bonificación ocultos en el juego. Incluso las islas son bastante grandes y ciertamente merece la pena jugar en ellas una y otra vez, aunque sólo sea para ver la increíble animación y los espectaculares escenarios en algunos de los niveles. La hierba se ondula con la brisa, los árboles moteados de nieve se ven como sombras detrás de los cristales. ¡Es increíble! Sí, es otro juego de plataformas pero es uno de los mejores disponibles para la Megadrive con sólo la magia del primer juego de Mickey Mouse para rivalizar con él por una mera cuestión de gustos. Si tiene un fallo supongo que es que el ataque lateral de Buster sirve para poco —pero sólo eso. Al igual que los dibujos animados en los que se basa, Tiny Toon Adventures tiene un ritmo frenético, es divertido y tiene una presentación impecable. Sin duda una obra maestra de software para la Megadrive.

VE A DONDE VA DODO



Como Buster no tiene el mapa del tesoro, encontrar el camino entre las islas es algo difícil. ¡Hay que dar gracias al artista la cosa más parecida a un dios que tienen los dibujos— por darle a Gogo Dodo! Gogo tiene la desconcertante costumbre de desaparecer y volver a aparecer luego en cualquier parte, aunque esta tendencia tiene sus ventajas. Gogo espera a Buster al final de cada fase en el juego para orientarle en la dirección correcta. De hecho, se sabe que Gogo aparece más de una vez en cada nivel, así que permanece atento.

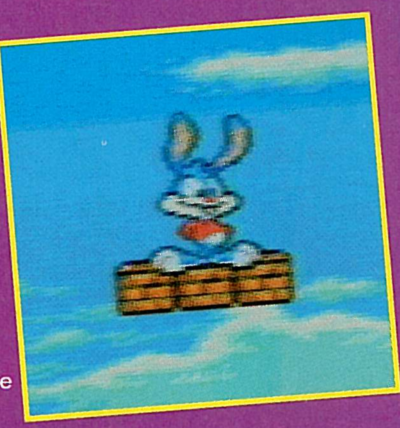


▲ Recoge todas las burbujas, te darán bonus.

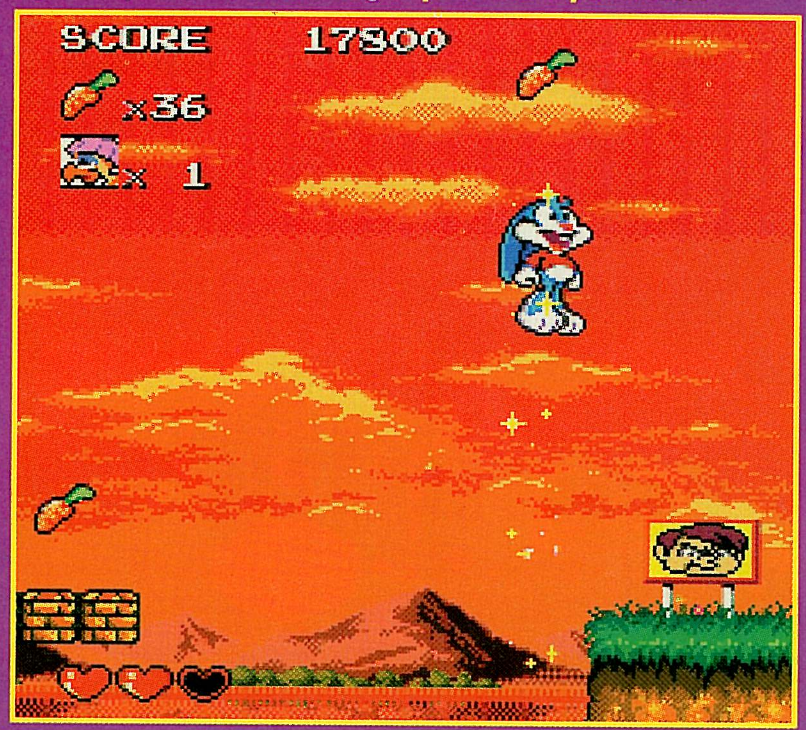
▲ Como Sonic, pero con zanahorias.

VAMOS LIEBRE, POR ENCIMA DEL ARCO IRIS

En realidad, es a través del arco iris. Es Wackland. Para el no iniciado, y esperamos sinceramente que eso incluya a todo el mundo, Wackland es el lugar de donde viene Gogo Dodo. Es, como te podrías esperar, ¡completamente extraño! Por ejemplo, este es el lugar donde descansan todos los zapatos muertos, los relojes rotos dan la hora a destiempo y donde los tornillos se atornillan. Encuentra el arco iris de Tiny Toon y Wackland se abrirá para el placer de Buster, ofreciendo un montón de zanahorias de bonificación, lo que significa ayuda extra de sus amigos.



▲ ¡Bien, yupi! También podemos ir por arriba.



BROMAS PARA TODOS

En el caso poco probable de que el juego se te haga demasiado monótono para tu gusto, Konami ha cargado a Buster con unas cuantas bromas prácticas y bien situadas en sus acciones. Pisa en un montón de maderos falsos y ¡Buster volará por los aires! En otra ocasión Buster es introducido en un cañón y es disparado a la estratosfera. Ten cuidado también con las latas, a menos que disfrutes viendo cómo el pobre Buster se da de bruces contra el suelo. Por supuesto, ninguna colección de bromas visuales está completo a menos que contenga la vieja 'pisar un rastrillo y que éste te golpee en la boca' así que hay un montón de ellos.

DETONANTES

Flotando por las islas del tesoro hay burbujas que contienen el tipo de cosas que hacen que los viajes de Buster sean mucho más fáciles.



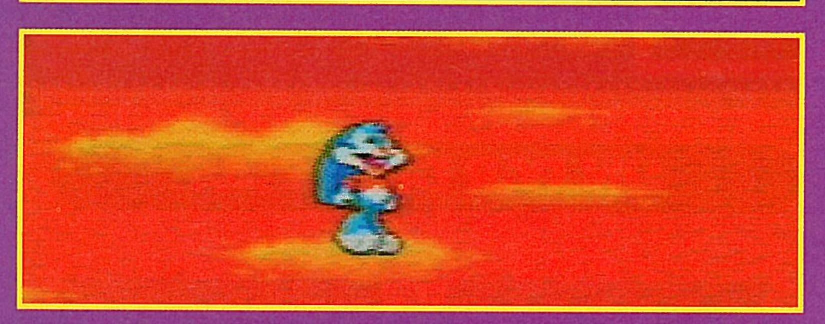


CORAZONES: Reemplazan un corazón de la vitalidad de Buster.

CAMPANAS: Extienden la línea de la vida de Buster un corazón.

OBJETO: Buster consigue la ayuda de un amigo por nada.

VIDA EXTRA: Una vida extra, nada menos.



INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

COMENTARIO



Me impresionó el juego Tiny Toons de Konami para la Super NES, y estoy encantado de ver que la versión para la Megadrive (aunque se trate de un juego diferente) es también de una calidad excepcional. ¡El sonido es increíble! Las melodías reproducen perfectamente la diversión y las características de los personajes de la serie, ¡y los efectos de sonido se ajustan perfectamente al desarrollo del juego! A los más expertos, Tiny Toons les recordará a la serie de juegos Mario, con su mapa del mundo y varios niveles secretos. No tengo palabras para describir lo increíble de jugar que es este juego. Konami ha conseguido ajustar el modo de control en el punto justo —no hay gritos hacia la consola porque el juego no responde de forma adecuada o algo parecido, ¡es perfecto! Hay muchas cosas en el juego —el mapa del mundo es vasto y hay muchos niveles complicados que conquistar. ¡Tiny Toon Adventures me ha tenido pegado a la Megadrive! Estoy encantado de que Konami haya trasladado toda su calidad a la Megadrive. Si este es uno de sus primeros juegos, no puedo esperar a ver los juegos que nos esperan.

PRESENTACION 93

▲ Konami no ha podido meter nada más en la presentación aquí, sencillamente no había más sitio. La presentación es de primera clase de principio a fin y en todos los lugares intermedios.

GRAFICOS 95

▲ De nuevo, superior — ¡pero más aún! Los gráficos de la Megadrive brillan bajo la mano experta de Konami, dejando un rastro de admiración en su camino.

SONIDO 95

▲ Tiny Toon Adventures incluye algunos de los mejores sonidos jamás oídos en la Megadrive. La música es absolutamente increíble y los efectos son perfectos.

JUGABILIDAD 91

▲ Instantáneamente adictivo, el control de Buster es una delicia. Material de primera clase.
▼ Es una pena que los movimientos de Buster no se exploren al máximo.

DURACION 84

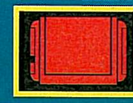
▲ El juego ofrece un gran atractivo a largo plazo debido a su calidad.
▼ Los créditos limitados y las contraseñas aseguran que los usarás para terminarlo.

GLOBAL 92

Uno de los mejores ejemplos de juegos de plataformas en la Megadrive y ciertamente uno de los mejores ejemplos de las capacidades de la máquina. ¡Tiny Toon gustará a todo el mundo!

La Siren

ARIEL Disney's THE LITTLE MERMAID


1 JUGADOR

PRECIO 5.190

POR SEGA

DESDE MAYO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL
CONTINUACIONES: 2
NIVELES: TRES
RESPUESTA: POBRE

1ª PUNTUACION

COMPLETADO

ORIGEN

Ariel es la sirenita de Disney. Casi convertida de Megadrive.

CONTROLES



1 Dispara estrellas

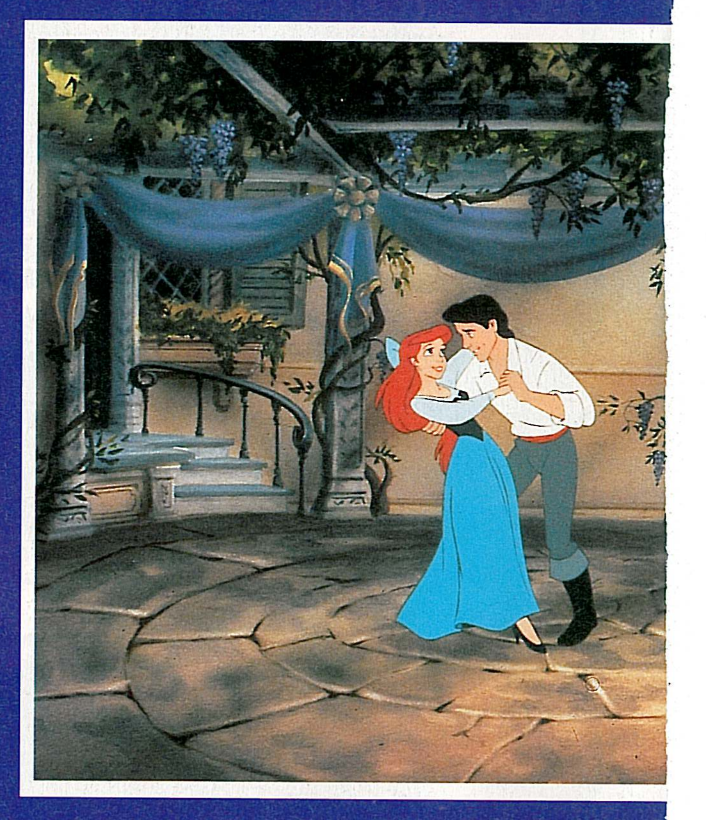
2 Selección de elemento

COMO JUGAR

Guía a Ariel o a Tritón a través de laberintos, liberando a sirenas encantadas y defendiéndote de los secuaces de Ursula.

Había una vez una princesa que olía horriblemente a pescado, llamada Ariel, pero a pesar de su olor resultaba muy mona. Tenía idiotizado a su padre el rey Tritón, que planeaba casarla con algún rico pez de los alrededores. Pero había quien tenía otros planes para ella. Ursula, una asquerosa bruja que parecía un pulpo, estaba revolviendo las profundidades marinas para convertir a todas las preciosas sirenas en placton.

Ya sabes lo que ocurre ahora, Tritón y su hija deciden liberar a las sirenas de ese encantamiento, y hacer que la calamara se meta en su guarida por siempre. Sus poderes mágicos y sus amiguitos marinos nos vendrán al pelo.



BARCOS OCULTOS Y CIUDADES PERDIDAS

La Sirenita tiene cuatro niveles, cada uno con su propio guardián al final. El arrecife está formado por un montón de rocas, con anguilas esperando para pillar a cualquiera que ande desprevenido. Aquí el monstruo es un Troll. Lo siguiente que te vas a encontrar son los restos de un barco hundido. Aún hay marineros fantasma rondando por la galería. Horripilantes tiburones acechan en el interior del casco. Después de todo esto, Ariel descubre los templos perdidos de Atlantis, donde sus principales problemas vienen de la mano de unos arqueros y unos discóbolos flotantes. El último nivel es un viaje a través de las cuevas volcánicas, donde con solo rozar la pared te churruscas.

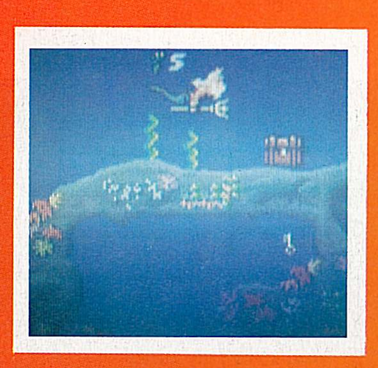


SACALO DEL COFRE

El fondo marino está infestado de cofres, que seguramente cayeron de la popa de los galeones que surcaron estos mares. Todo lo que tienes que hacer para forrarte con uno de estos tesoros es conseguir una de las llaves que se encuentran en los recovecos de los arrecifes. Los cofres contienen dinerito, vidas o energías.

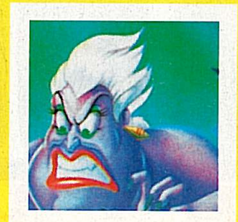
UN PAR DE ALETAS

Tanto Ariel como Tritón (depende de a quién elijas) son capaces de nadar a través de los numerosos arrecifes y hundir barcos sin ningún problema. Controlarlos es facilísimo, solo ponlos en la dirección que desees. Ambos personajes gozan de poderes mágicos que espantan a los villanos submarinos. Tritón lanza chispas desde su tridente, mientras que Ariel dispone de un anillo de estrellas. El efecto es el mismo, y no hay diferencias entre el uno y el otro, bueno, salvo en el físico.



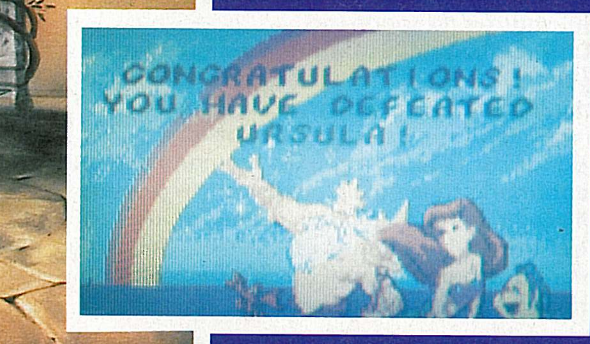

nita

COMENTARIO



Con Ecco el Delfín, Sega probó que los juegos submarinos podían ser estupendos, pero por desgracia La Sirenita no entra en ese grupo. Ni siquiera le salva el hecho de que está dirigido a los más pequeños, y un juego que se acaba en 20 minutos es tirar el dinero. Aunque gráficamente no está mal, el juego es aburrido y no tiene emoción. El único ser que podría divertirse con esto es una oveja retrasada mental, pero nadie más.





LOS AMIGUITOS

Ariel dispone de tres colegas sobre los que apoyarse cuando las cosas se le complican. Les llama pulsando el botón dos y moviendo el joypad. Cada dirección equivale a una criatura diferente. Sebastián el cangrejo asusta a cualquier ser amenazador que aparezca por la zona. El pez cavador utiliza sus talentos en el fondo marino. Por último la platija es capaz de levantar las rocas demasiado pesadas para Ariel. Pero Ariel sólo puede pedir ayuda unas cuantas veces, pues sus amigos desaparecen en cuanto terminan su trabajo.



COMENTARIO



Puede que La Sirenita tuviese éxito como película, pero como juego es pésimo. Básicamente, no hay nada que hacer, con sólo cuatro niveles por los que flotar. Es una especie de Ecco, pero con los índices de jugabilidad y emoción por los suelos (en este caso bajo el nivel del mar). El control es algo desagradable, acompañado de un desplazamiento rígido. Hay veces en las que los gráficos no están mal, pero eso no es razón para pasarse un momento con la Game Gear para sacar unas puntuaciones desorbitantes.

EL SONAR

Cada nivel se extiende por varias pantallas, por lo que no es difícil perderse. Afortunadamente tienes un mapa a bordo. Si detienes el juego y pulsas el segundo botón aparecerá un mapa sónar en el que apareces en forma de punto rojo, los prisioneros como puntos verdes y el nivel del jefe con una difícilmente disimulable cruz roja.



INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION 75

▲ Una selección de personajes y tres niveles de habilidad. Una buena pantalla para el título.
▼ No hay mucho que decir en lo que respecta a la historia y la ambientación.

GRAFICOS 75

▲ Ambos personajes se parecen bastante a los originales, y por lo general los gráficos están bastante claros.
▼ Ausencia de variedad. Cada uno de los cuatro niveles es de un estilo diferente.

SONIDO 45

▼ Unas irritantes tonadillas que poco tienen que ver con las merecedoras del Oscar de la película original.

JUGABILIDAD 58

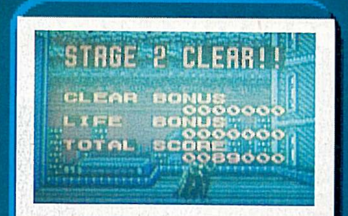
▲ Agradable y bastante sencillo para entrar en este mundo.
▼ La torpeza de los controles resulta muy desagradable, además de la simpleza del juego.

DURACION 38

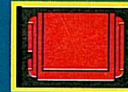
▲ El juego es demasiado facilón, a pesar de que los controles son pésimos. Cualquier jugador del montón se hace los cuatro niveles en una hora.

GLOBAL 43

Puede que la licencia obtenida atraiga a los más pequeños, que serán los que más aprecien este juego. Para el resto es demasiado fácil y corto para resultar interesante.









PRECIO –

POR SEGA

DESDE MARZO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: UNO
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

209700

ORIGEN

Batman Returns es una translación digital de una de las películas más taquilleras del pasado

CONTROLES



1 Arroja el batarang y golpea a distancias cortas.

2 Salta, lanza el garfio y vuelve a saltar para planear.

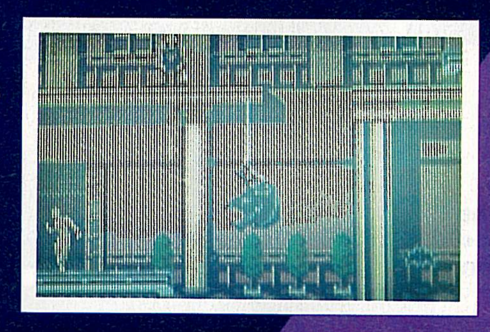
COMO JUGAR

Guía a Batman a través de cinco niveles despachando al enemigo, golpea a los jefes para progresar a mayor velocidad.

BATMAN RETURNS

Bruce Wayne, ése que presenta de unas tendencias algo siniestras al vestir y que no goza de mucho sentido del humor, ha presenciado una ingente cantidad de crímenes a lo largo de su encapotada existencia, la mayoría de los cuales el hubiera deseado poder evitar, pero no hay nada que cierta psicosis controlada no pueda manejar. Como Batman, Bruce es la némesis del villano, un volador en nocturnidad, que cierne sus alas sobre todo aquél que tenga algo que ver con los señores del mal. Entre éstos, los más recientes son Catwoman, haciendo restallar su látigo a diestro y siniestro, contoneando sus caderas junto a su cómplice, el Pingüino, el de lenguaje soez y afición por los paraguas. ¡El hace que el terrorífico Clown Gang haga por él el trabajo sucio!

Desde luego es tarea de Bruce, como Batman, interponerse ante todo lo que estos dos estén planeando (en este mismo momento meter entre rejas a un inocente Batman hasta que muera) cuando está luchando contra la banda del Pingüino en su cruzada por la justicia. Hay más de un medio de cruzar el abismo.



BATERIA

Batman disfruta de una selección de pequeños artefactos con los que obtener un arma mucho más potente que habrá de emplear en las situaciones de alta tensión:
BATARANG DE LARGO ALCANCE: El artículo menos potente de todo el arsenal de Batman, pero el más eficiente para golpear a los miembros de Circus Gang desde la distancia.
BATARANG DE MEDIO ALCANCE: Un buen elemento, no el mejor, pero útil. Su cinturón de seguridad.
BATARANG DE CORTO ALCANCE: Un arma peligrosa que puede provocar el mayor de los daños. Por desgracia Batman necesita estar bastante cerca del enemigo pues la verdad es que el alcance de este Batarang es realmente corto.
ESPECIAL: Cuando las cosas se ponen feas, Batman hace una llamada a su extraordinario turismo. Durante los tres primeros niveles el Batmóvil rueda estrepitosamente soltando unas minas altamente explosivas. Los últimos dos niveles, que tienen lugar en las alcantarillas, contemplan al Batski ofreciendo unas buenas andanadas de torpedos al Circus Gang.

UNA DE CAPA

Si no hay lugar disponible desde el que alcanzar el garfio que se balancea de un lado a otro, Batman puede intentar planear con su capa. Mantén el dedo sobre el botón de salto una vez tomado impulso hace que Batman abra su capa y flote unos cuantos pixels más lejos hasta llegar a lugar seguro.

COMENTARIO

Tras el disgusto que nos llevamos al contemplar la versión de Megadrive, estoy encantado de informar que el traspaso de Batman Returns a Game Gear resulta extraordinariamente bueno. Al contrario que el juego para Megadrive, este es rápido y extremadamente jugable. Los gráficos son excelentes, logrando captar a la perfección el ambiente del juego. Pero tengo mis dudas respecto a la duración del juego. No hay los suficientes niveles como para que el juego aguante suficiente tiempo. De todas formas, admiro la idea de poder elegir la ruta, pues resulta mucho menos artificial que ajustarse a un nivel de dificultad o a una pantalla de opciones y además te da la posibilidad de cambiar el nivel de dificultad una vez terminado un nivel, por lo que si terminas un nivel holgadamente, puedes retarte a ti mismo con la segunda ruta. Batman Returns es un cartucho bastante decente del que los jugadores novatos sacarán un máximo rendimiento, mientras que los jugadores experimentados deben evitarlo.

COMENTARIO

Lo mires por donde lo mires resulta impresionante. La presentación de este cartucho es deliciosa, todos los gráficos presentan la nitidez necesaria y la verdad, es que es mucho mejor que su colega de Megadrive. De hecho hasta la versión de la sintonía de Batman Returns suena mucho mejor. El mismo Batman se mueve con mucha más agilidad y tiene mucho más estilo, respondiendo perfectamente a los controles del joypad. Además la posibilidad de elegir entre dos rutas en cada uno de los niveles te ofrece la posibilidad de disfrutar de dos juegos en uno, siendo la segunda ruta considerablemente más emocionante que la primera. Los jefes atacan de una forma bastante efectiva, Catwoman resulta mucho más entretenida que en su interpretación en la versión de Megadrive. A pesar de que tengo mis dudas acerca de si el cartucho resultará de interés para jugadores experimentados hay suficiente en el paquete como para causar interés. Su gran inconveniente es que todo resulta muy rápido a pesar de las rutas alternativas. Batman Returns es en definitiva un cartucho que has de considerar añadir a tu colección.

LA RUTA DEL MURCIELAGO

Batman puede elegir entre diversas rutas que le llevarán a la confrontación final con el Pingüino. La primera es siempre la más sencilla y Batman se encuentra con menos problemas con las plataformas e interferencias con el enemigo. Los criminales más curtidos se encuentran en una segunda posición para aumentar la emoción.

AGARRATE AL GARFIO

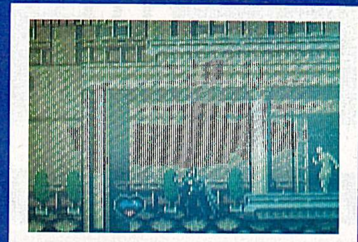
Puede que te impresionen las ridículas cabriolas con sus telas de araña de Spiderman así como las habilidades con la cachiporra de Daredevil, ¡pero lo que no sabes es que Batman puede hacerlo también! A lo largo de sus misión habrá múltiples ocasiones en las que un simple garfio le resulta de gran utilidad. En las ocasiones en las que una cornisa se encuentra demasiado lejos, un garfio puede hacer que la distancia se acorte, o hacerte pasar por encima de un peligroso agujero. Además puede resultar un arma contundente si alguien se topa con él por el lado equivocado, utilízalo para eliminar a los enemigos a los que no puedes alcanzar con otras armas.



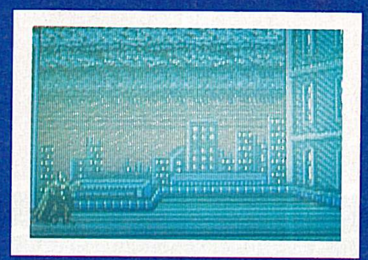
TUS AMIGOS LOS MURCIELAGOS

Hay una serie de murciélagos en posiciones específicas, éstos se encuentran agitando felizmente sus alas esperando para poder ayudar a su amo. Para mostrarles su gratitud Batman les lanza un Batarang. Estas son las recompensas a tal maldad:

RIP: Sólo como referencia, es una imagen de uno de los animales condenados.
EXTRA ESPECIAL: Este icono proporciona a Batman con un ataque extra especial.
CORAZON: Un icono en forma de corazón que vale por cuatro puntos de energía.
MEDIO CORAZON: Dos puntos de energía por la recogida de este icono.













PRESENTACION 87

▲ Una secuencia introductoria y una vistosa pantalla para el título ofrecen una presentación de primera clase. La selección de ruta ofrece la misma calidad.

GRAFICOS 93

▲ Muy buenos, y en ocasiones sobresalientes. El enorme logo del tercer nivel es excelente. La elección del colorido, definición y animación son de lo mejor.

SONIDO 86

▲ Una música que crea ambiente y unos efectos de sonido que respaldan la acción.
▼ Hay veces en las que aparecen una serie de sonidos horribles y fuera de lugar.

JUGABILIDAD 89

▲ Los controles del espíritu protagonista son fluidos y precisos.
▼ Hubiera sido posible ofrecer algo más de variedad.

DURACION 72

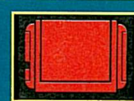
▲ La existencia de las dos rutas implica el doble de diversión.
▼ Cinco niveles cortos y unos jefes sencillos al comienzo del juego no ofrecen mucha confianza.

GLOBAL 79

Un sólido esfuerzo en todos los campos del juego. En cualquier caso su vida es algo corta; los jugadores expertos se encontrarán a sí mismos al final del juego sin haberse dado cuenta. Una compra decisiva para jugadores expertos.









PRECIO 5.190

POR SIMS

DESDE MARZO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: NINGUNO
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

JUEGO COMPLETO

ORIGEN

Una máquina de monedas Sega en la que trepabas a un Ferrari rojo, y conducías en torno a los Estados Unidos' Esta es la versión del futuro.

CONTROLES



A Freno

B Acelerador

C Cambio de marcha

S comienza y detiene el juego

COMO JUGAR

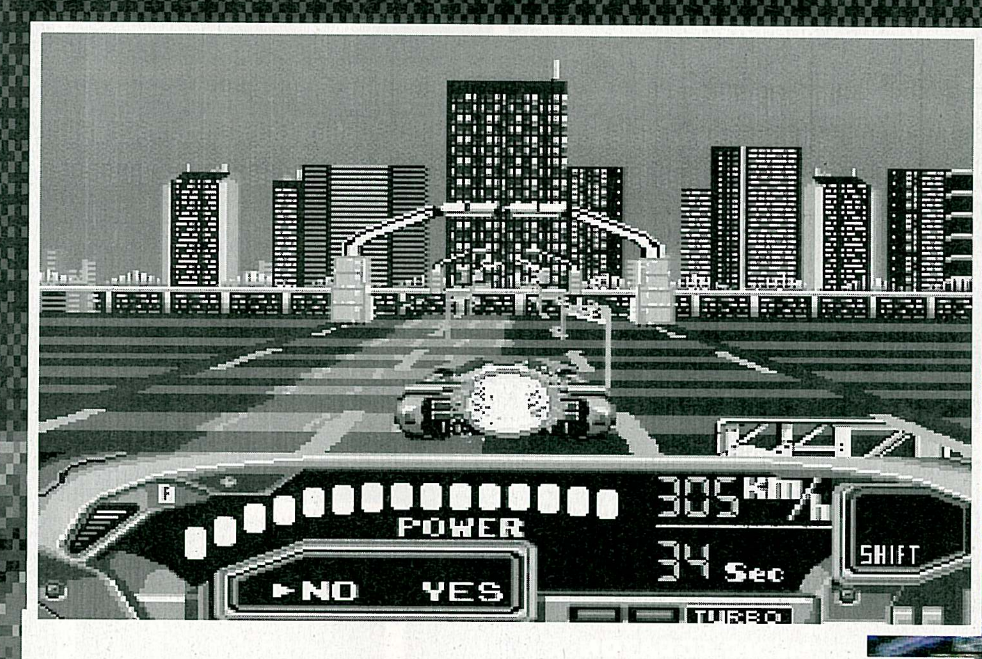
Lánzate por las autopistas tridimensionales, batiendo los límites de tiempo impuestos por las autoridades de Outrun.

Estamos en el siglo 21, pero aún persiste la práctica de conducir automóviles a elevadas velocidades (denominada por los psicoanalistas síndrome de Rignall) entre los sectores de la población que disfrutan de coches de grandes cilindradas.

De hecho, han comprado una parte de Junker's High para ellos solos. Tú eres uno de estos conductores, ¡tu misión es mejorar la potencia de tu coche y comenzar a correr! Entre tú y el final de la autopista hay cinco estados de acción tridimensional, a velocidades de vértigo.

¿Podrás terminar las 25 secciones en el tiempo permitido?

Más aún, ¿será tu participación equiparable e incluso superior a la del resto de participantes de este juego mortal?



EL MEJOR EQUIPO

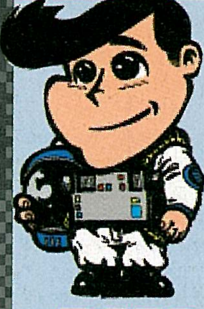
El futurmóvil del siglo 21 tiene una transmisión increíblemente simple. Comienza con la primera marcha. Cuando el motor llegue a la línea roja, conmuta a HIGH para alcanzar la velocidad máxima. O también, si eres un vago de cuidado, puedes hacer que sea el ordenador el que haga el cambio de marchas en tu lugar. El problema es que pierdes unos preciosos segundos durante el proceso de aceleración.



La carretera de la costa es bellísima (como diría un italiano).

OUTRUN 2019

COMENTARIO



RAFA

Outrun 2019 es un cruce entre Outrun y el juego F-Zeri de Super NES. El juego ofrece una serie de nuevas ideas. Me agrada la sensación de circular por autopistas en suspensión y las carreteras transparentes, lo cual se copiará en seguida. En cualquier caso, el juego en sí ofrece una serie de desagradables defectos. El primero, el hecho de que el juego en sí es bastante fácil. Los dos primeros modos son ridículamente sencillos. Sólo el tercero ofrece algo de emoción. Una pena. Es fácil cansarse del juego. La única diferencia entre cada uno de los estados es el escenario, e incluso hay veces en las que se repite quien sabe cuántas veces a lo largo de todo el juego. Además el juego en sí, es de lo más limitado. Aparte de los adelantamientos y de las curvas, hay muy poco que te mantenga ocupado. Outrun 2019 se salva porque es bastante jugable y resulta fácil comenzar a hacerlo. El problema es que la diversión dura realmente poco. No hay nada que te haga jugar de nuevo, salvo mejorar tus marcas.

SNAP CON EL GRAN TURBO B

Igual que Kitt en el coche fantástico, ¡tu coche tiene un estupendo turbo! Cuando alcanzas la línea roja en el modo turbo, el índice de potencia comienza a parpadear. Tras un momento, todo esto se convierte en un estallido de energía. ¡Propulsando el coche a increíbles velocidades!

¡A JUGAR!

OUTRUN 2019

INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

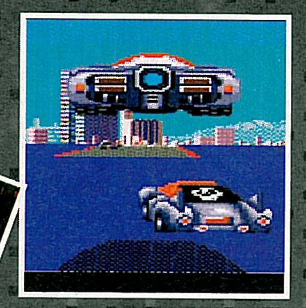
ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS



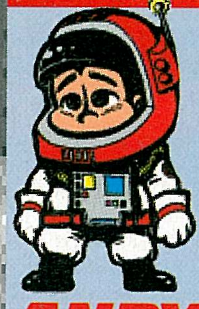
OUTRUN 2019: O SE TRATA DE Junker's High

¿Te suena este juego? Bueno, habrá quién lo reconozca de inmediato como el juego japonés, Junker's High. Sólo detalles superficiales (como el nombre) establecen las diferencias entre ambos.



▲ Wheee!

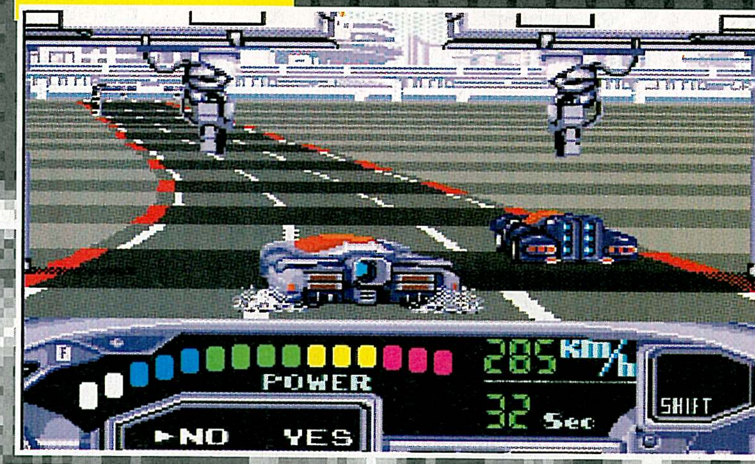
COMENTARIO

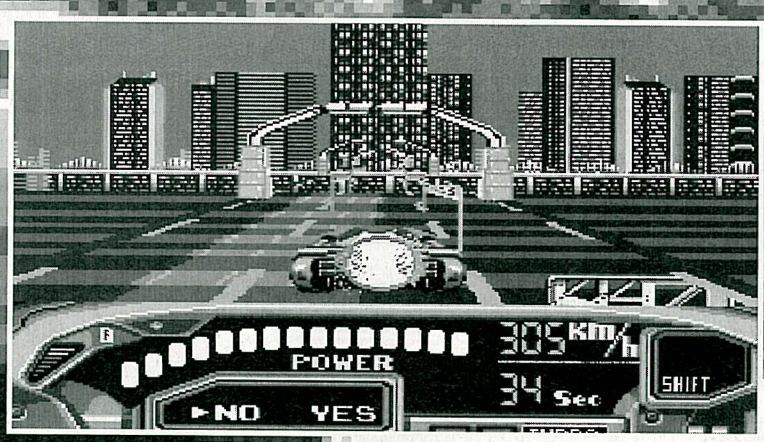


ANDY

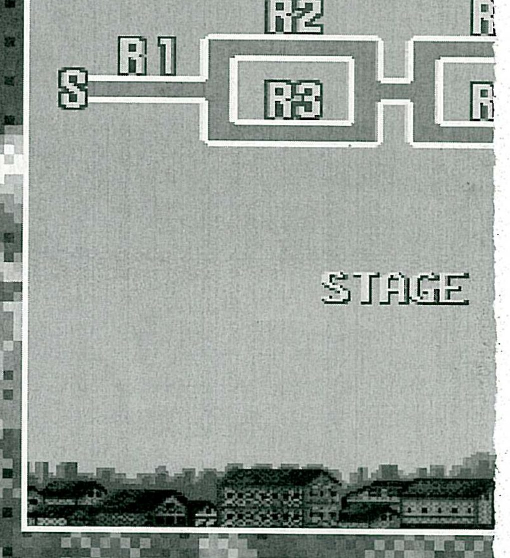
Se me cargó con la tarea de jugar con esto, puede que porque alguien pensase que era indigno de él. Por tanto, ya que el Outrun original no tenía nada de especial, cuando me senté a jugar...

¡Pegadme si no empecé con ánimos! Outrun 2019 es sin duda un título impresionante, está justo en mitad de la carretera. Los gráficos están detallados con moderación y hacen lo que pueden para representar las fantásticas velocidades a las que se supone que corren. La música se puede aguantar y es bastante alegre, aparte de los efectos que son lamentables, el motor parece un hamster con aerofagia y los efectos de derrape te hacen pensar en quiénes serán a los que están acuchillando. El juego es fácil, aunque las cosas se ponen interesantes en los últimos niveles de las autopistas colgantes. Con todo, un asunto mediocre. A los jugadores que anden en busca de emociones fuertes les recomiendo que los jugadores en busca de altas velocidades prueben las excelencias de Super Mónaco I y II o la emoción de Lotus Turbo antes de considerar éste.



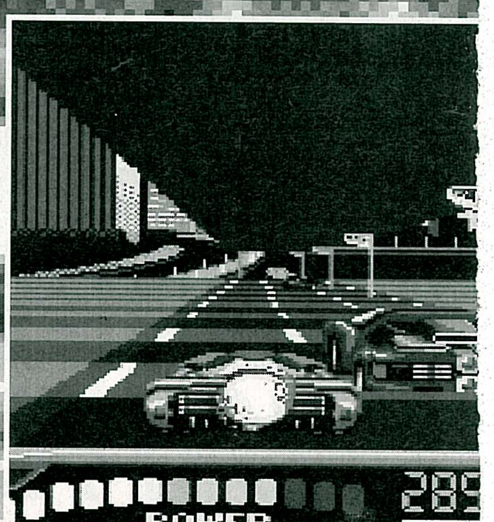


▲ La carretera de cristal



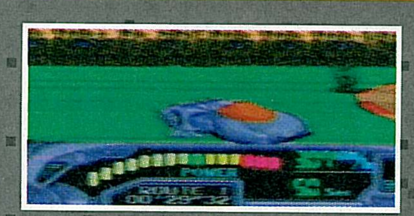
BATIENDO MARCAS

Afortunadamente Outrun 2019 se las apaña para seguir la pista de tus mejores actuaciones sin que aparezca ningún personaje por el medio. En lugar de eso, seleccionas la opción RECORDS de la pantalla del título y comprobarás si tus esfuerzos permanecen para la posteridad. Outrun 2019 guarda tus marcas en una memoria de seguridad, posibilitando que están a tu disposición en cualquier momento.



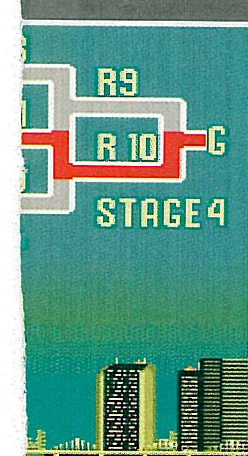


▲ Bajo la tribuna principal

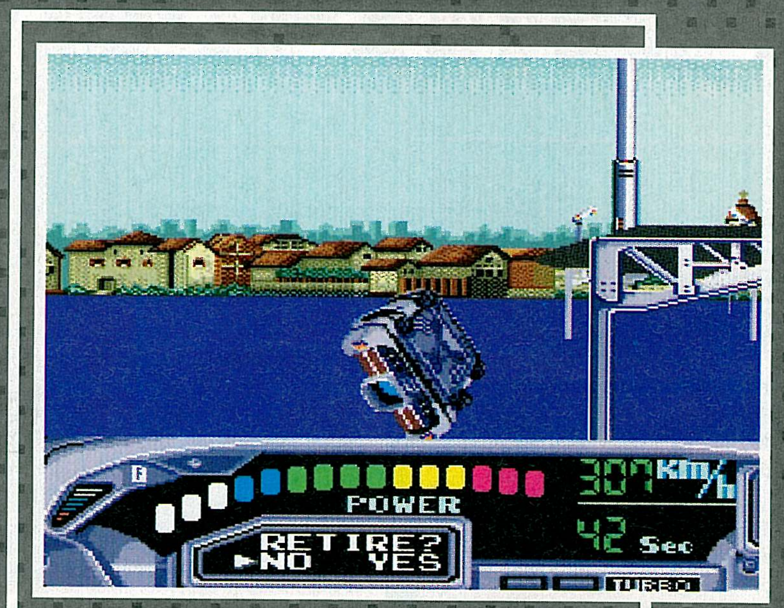




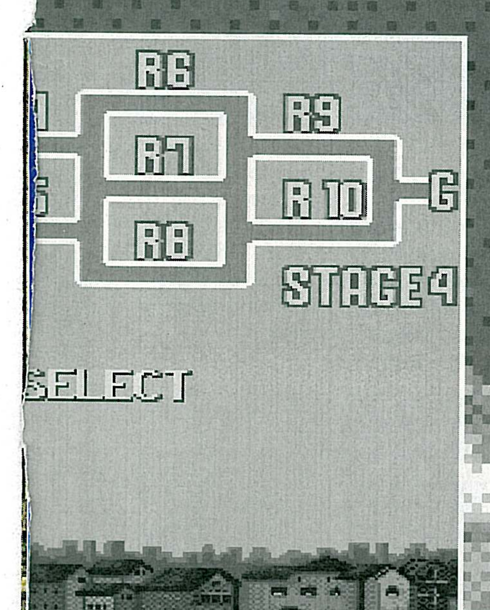




Selecciona una ruta

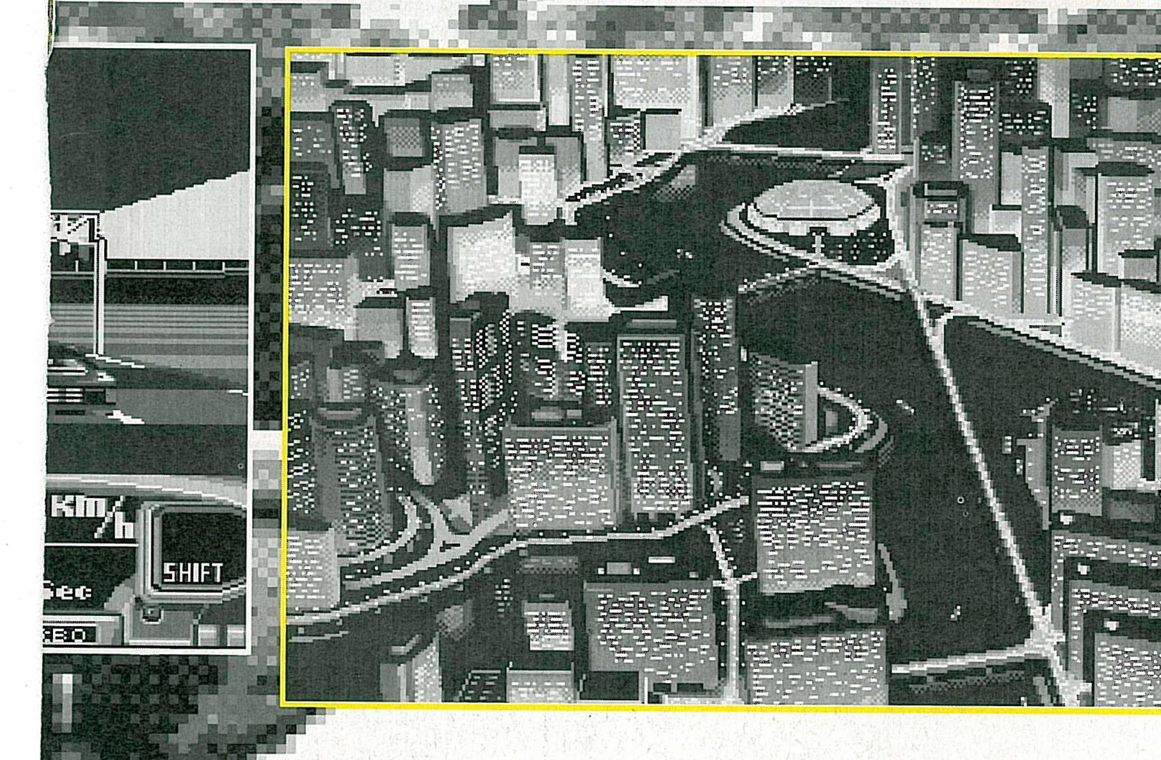


Selecciona un nivel



UN PUENTE EN LA DISTANCIA

Outrun 2019 ofrece gran cantidad de nuevas características, entre las que destacan los puentes y las carreteras colgantes. Los jugadores pueden elegir entre quedarse en tierra firme, o correr en las autopistas en suspensión! Lo mejor de todo es que una vez allí, puedes mirar la carretera que se encuentra justo debajo de ti. De hecho, algunas de las autopistas colgantes están hechas de plexiglás transparente. Los últimos niveles ofrecen cohetes que te pueden ayudar a pasar de unas carreteras a otras.



PRESENTACION 77

▲Una buena presentación lanza el juego, y la tarjeta de opciones no está mal del todo. La opción de marcas es una buena idea.

GRAFICOS 75

▲Algunos de los fondos son excelentes y los obstáculos de la carretera son bastante buenos. En cualquier caso, la mejora tridimensional es algo rígida y algunas de las combinaciones de color son de pésimo gusto.

SONIDO 57

▼¡El sonido del motor es patético! La música es igualmente mala, soltando unas tonadillas igualmente espantosas que apagarías de inmediato si no fuera porque te quedarías solo.

JUGABILIDAD 72

▲Outrun 2019 es muy rápido y bastante bueno para comenzar a jugar.
▼Pero pronto te das cuenta de que careces del tipo de cualidades que rompen moldes.

DURACION 50

▲La idea de grabar las marcas es buena.
▼El problema es que la facilidad, sosería y carencia de variedad del juego son suficientes para evitarlo.

GLOBAL 66

Las ideas que se han aplicado en Outrun 2019 no están mal, además de que es bastante jugable, pero el juego deja mucho que desear pues resulta demasiado fácil y careces completamente de variación. Una pena.

PISTAS

CHUCK ROCK

O sea que te encanta pasarte horas y horas tratando de dominar los mejores juegos de Virgin Games, ¿eh? Pues entonces has ido a parar a las páginas adecuadas. Estas pistas, del maestro en Chuck Rock, James Capeling, deben dejarte las cosas bien claras para tu enfrentamiento con el diabólico Gary Gritter.

NIVEL 1



Este nivel es muy fácil de terminar. Los programadores lo diseñaron solamente para facilitar tu acceso al juego. Domina la técnica de dejar una roca en el suelo durante este nivel. Sólo tienes que coger una roca, pulsar B y ABAJO al borde de una plataforma y debes poder saltar sobre la roca, alcanzando así zonas del mapa del juego que antes eran inalcanzables. Por todas partes encontrarás corazones, por lo que no debes tener muchos problemas para disponer de energía adicional.



MONSTRUO DEL NIVEL 1

Este monstruo es bastante fácil de vencer. Cuando esté en la parte derecha de la pantalla, salta de la plataforma, recoge la roca, salta sobre la plataforma inferior y lanza la roca a la plataforma de arriba. Salta a ella, recogiendo la roca y tirándosela al monstruo. Repite esto siete veces más para eliminar a la maligna bestia.



NIVEL 2-1

Sólo hay una pista en esta parte del juego y es que no debes preocuparte del ascensor. ¡Es una completa pérdida de tiempo!



NIVEL 2-2

Cuando llegues al ascensor situado cerca del final del nivel, arroja la roca desde cerca al ascensor y después tócalo. Salta sobre la roca y a la plataforma de la derecha. Sigue a la derecha para coger un atajo que te conducirá a la salida.



NIVEL 2-3

Seguramente estarás agradecido de conocer una ruta segura a través de este terrorífico nivel. La que sin duda alguna te llevará hasta el final es continuar a lo largo de las plataformas superiores para alcanzar sin problemas la salida.



MONSTRUO DEL NIVEL 2

¡Este es muy fácil! Sólo tienes que permanecer en la parte derecha de la pantalla. El monstruo debe aterrizar cerca de ti, lo que permite golpearle con tu barriga con facilidad. Si no actúa de esta forma, salta sobre la repisa y échale de ella a golpes de barriga. Una vez que esté en la esquina, sigue golpeándole rápidamente con la barriga y morirá rápidamente.



NIVEL 3-1

Lo más seguro que puedes hacer en este nivel es mantenerte en tierra, evitando las rutas del nivel que supongan que tienes que nadar. Algunas veces no tendrás otra elección que nadar para cruzar masas de tierra imposibles de pasar de otro modo. Si tu energía baja a niveles peligrosos, nada, porque la mayoría de los corazones están por debajo del nivel del mar. Lo único que tienes que hacer es no permanecer allí demasiado tiempo. Alternativamente puedes pararte y emerger de vez en cuando para respirar un poco de aire.





NIVEL 3-2

Este nivel es más o menos como el nivel 3-1, pero más largo. Una vez más, ir bajo el agua te permitirá conseguir los corazones rápidamente. Sin embargo, afortunadamente, también hay algunos restauradores de energía en tierra. ¡Menos mal!

MONSTRUO DEL NIVEL 3

Aquí el truco es permanecer cerca de la cabeza del demonio. Una vez que hayas medido la mejor distancia a la que puedes estar de la cabeza del monstruo, golpéalo tan repetidamente como puedas. En ocasiones puede alcanzarte con sus explosiones de burbuja, pero el daño infligido no será demasiado grande.

NIVEL 4-1

La mejor táctica que te sugerimos en este nivel es permanecer bajo el agua durante la mayor parte, saliendo a la superficie sólo para respirar, o para superar los peligros imposibles de cruzar como las masas de hielo. Estáte atento para coger los corazones restauradores de energía. Los necesitarás...

NIVEL 4-2

Este nivel puede ser muy difícil. Te recomendamos que planifiques exactamente cuándo, dónde y cómo vas a atacar a tus enemigos. Además no debes perder de vista tu objetivo (es decir, no te preocupes de recoger corazones que te desvíen de tu ruta). Asegúrate de dejar el camino limpio de enemigos antes de aprovechar las criaturas que te son útiles.

NIVEL 4-3

En este nivel no hay pistas realmente útiles. Basta con que permanezcas atento a los distintos peligros relacionados con dinosaurios que amenazan y que estés seguro de coger los corazones. En realidad es una cuestión de sentido común.

MONSTRUO DEL NIVEL 4

Utiliza estas pistas para vencer al monstruo. Cuando salte hacia ti, retrocede. Cuando decida retroceder, salta y golpéale entre los ojos. Cuando trate de absorberte hacia él, pulsa IZQUIERDA pero no trates de atacar o saltar. Cuando lance nieve al aire, permanece quieto y dos copos deben caerte a ambos lados. Cuando salte hacia atrás, salta y golpéale. Al hacer esto, debes evitar tres bolas de nieve más pequeñas. Utiliza este método para despachar al Gran Woolly.

NIVEL 5-1

Hay pistas individuales que te permitirán vencer a cada uno de los monstruos que encontrarás en el nivel cinco. Aquí las tienes:

Monstruo verde con dientes salientes: tírale una roca o lánzale una patada voladora.

Monstruo verde: utiliza tu barriga para golpearle y sigue haciéndolo en caso de que sea un demonio.

Perros momificados: puedes luchar contra ellos de cualquier forma que puedas imaginar.

Esqueleto de dinosaurio: ídem de ídem.

Esqueleto volante: utiliza una patada voladora o una roca.

Mancha verdosa: en medio del aire, utiliza una patada voladora. Cuando aterrices, utiliza tu barriga para eliminarlo.

NIVEL 5-2

La ruta más segura que puedes seguir es atravesar el nivel utilizando las plataformas de arriba. No te preocupes por atacar a las criaturas que salgan del pozo, ya que son invencibles. Recoge todos los corazones que encuentres y utiliza patadas voladoras donde te sea posible contra los malos.

GARY GRITTER: ¡LA PARTE DIFICIL!

Si estás interesado en luchar contra el monstruo del final de juego de una forma justa (?), quédate en la plataforma del centro. Cuando Gary esté a punto de darte una paliza, salta hacia arriba y golpéale en la cabeza tanto como puedas. Esta manera requiere bastante práctica...

GARY GRITTER: VENCIENDO CON JUEGO SUCIO

¡Gritter tiene un punto débil! Basta con te quedes en la parte izquierda del todo de la pantalla, pero no utilizando las plataformas. Quédate en el suelo y pulsa rápidamente el botón B. NO utilices las plataformas (son una pérdida de tiempo). Gritter camina directo hacia tu barriga. Sólo tienes que dejar pulsado el botón B y no tendrás problemas para vencer a tu archienemigo. Una vez que Gary haya mordido el polvo, recuéstate sobre tu silla y mira la secuencia final del juego, bastante decepcionante por cierto...

¡Ya está! Otras revistas no han tenido ni siquiera casi tiempo de publicar un artículo sobre Streets of Rage II y MEGA SEGA ya tiene la solución completa nivel por nivel. Estupendo, ¿eh? Bueno, pues aquí la tienes.



LOS PERSONAJES





MAX

Max es el más lento de los luchadores del juego, pero sus ataques son fácilmente los más potentes. Controlar perfectamente sus puñetazos de potencia y demás golpes es la clave para dominar el juego con este personaje

AXEL

aunque no es el más rápido en ningún aspecto, muchos jugadores ven a Axel como el mejor personaje del juego. Su ataque de retroceso (B y C al mismo tiempo) es el mejor del lote y sus puñetazos de dragón son excepcionalmente potentes.

BLAZE

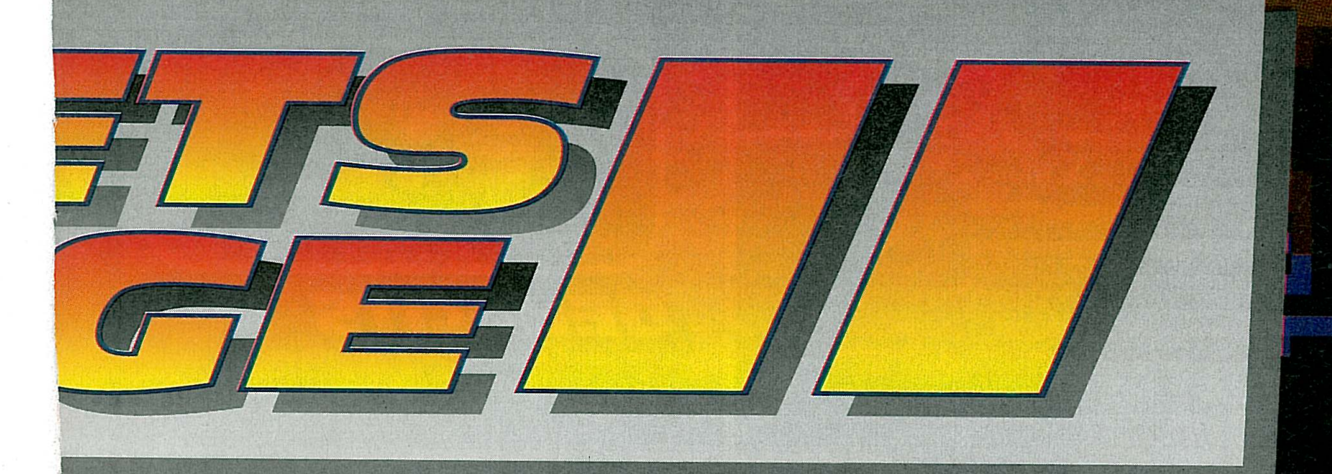
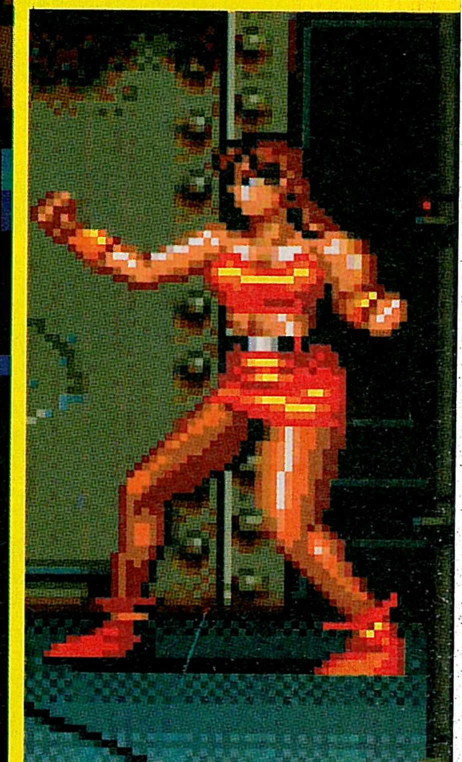
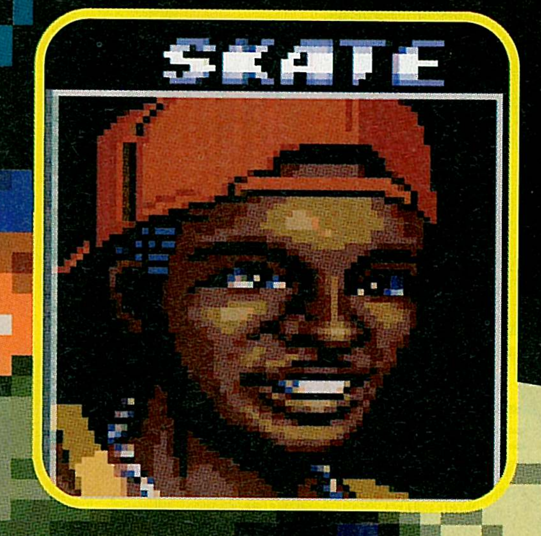
Blaze es el personaje estándar de Streets of Rage II, con un nivel medio en todas las categorías. Sus ataques de retroceso no son muy buenos, pero su variedad de movimientos especiales sólo queda por debajo de la de Skate. Una buena primera opción.

PISTAS GENERALES

1. Si sólo estás vagando por las calles sin hacer nada en especial, manten pulsado el botón B para utilizar el movimiento de potencia. Esto te proporciona un puñetazo más potente. Además, en el caso de Max destruye totalmente a los enemigos menos fuertes con un solo ataque.
2. Pulsa B y C para tirar tu arma. Esto no sólo se aplica a los cuchillos. Las tuberías y las espadas también pueden arrojarse.
3. Inicia los ataques a enemigos de tamaño medio saltando sobre ellos, pulsando B y ABAJO. Cada personaje tiene

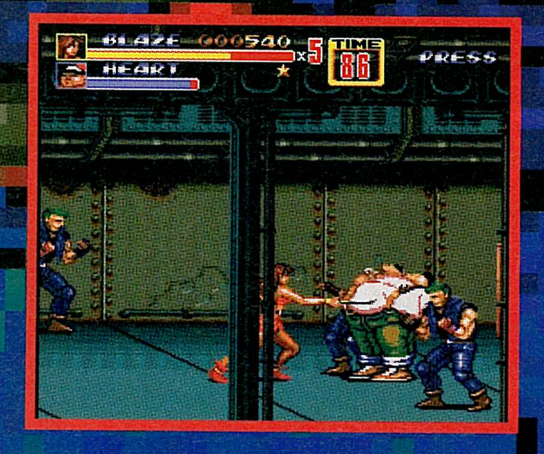


un movimiento que sorprende al enemigo sólo con su contacto. Además, es un ataque muy rápido que puede realizarse tan pronto como aterrizas.
4. ¡Salva tus pollos! Si golpeas un contenedor que contiene un sabroso pollo, no te lo comas hasta el último momento posible. De esta forma, ampliarás tu barra de energía.
5. ¡Las armas son muy pesadas! Por eso, debes recordar que personajes como Axel y (especialmente) Max pueden manejar las armas mucho más rápido que Skate, que es más débil.

SKATE

Skate es el personaje más sorprendente del juego, y el que dispone de la mayor variedad de ataques especiales. Su ataque de retroceso es también el más potente. Aunque no es muy fuerte, la técnica de sus ataques es suficiente para igualar la fuerza.



SOYA JACK

la mejor manera de despachar a este maníaco con cuchillo en mano es acercándose a él desde detrás en vez de directamente desde un lado. Vigila su ataque con el cuchillo a los pulmones y si está alejado, mantente fuera de su línea de lanzamiento de cuchilladas.



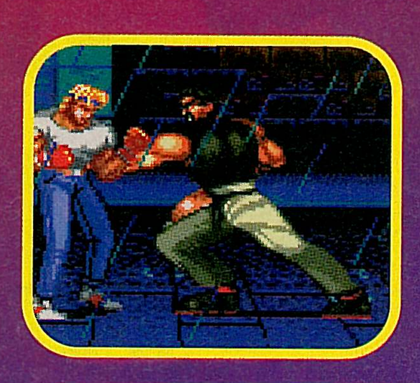
ELECTRA, METAL M, ENOLA

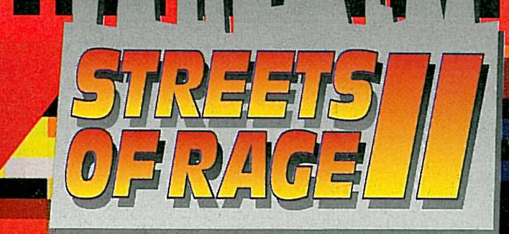
su látigo eléctrico no está activado en el nivel uno, pero de todos modos es muy doloroso. Acércate desde arriba o abajo y utiliza ataques de presa. De esa forma, evitarás sus patadas voladoras y el látigo.



BARBON

las patadas voladoras son muy eficaces contra Barbon, pero los ataques de presa no son tan eficaces en los niveles más altos. Los ataques de retroceso de Skate y Axel son también bastante eficaces. No te quedes quieto en una posición o recibirás una patada en la región central de tu cuerpo.









OEHELITS

Una sencilla combinación de ataques especiales y patada voladora basta para despachar a este triste enemigo.



LOS MOTORISTAS

En sus motos, Storm, Gale, Calm, Fog y Al pueden ser muy difíciles de herir. Las patadas voladoras bien ajustadas en el tiempo son muy eficaces contra estos tipos, al igual que los ataques de retroceso de Skate y Axel. Los movimientos especiales no son tan buenos porque necesitan un poco de tiempo para lanzarse (tiempo que no tienes). Una vez desmontados de sus motos, ¡ya son tuyos!

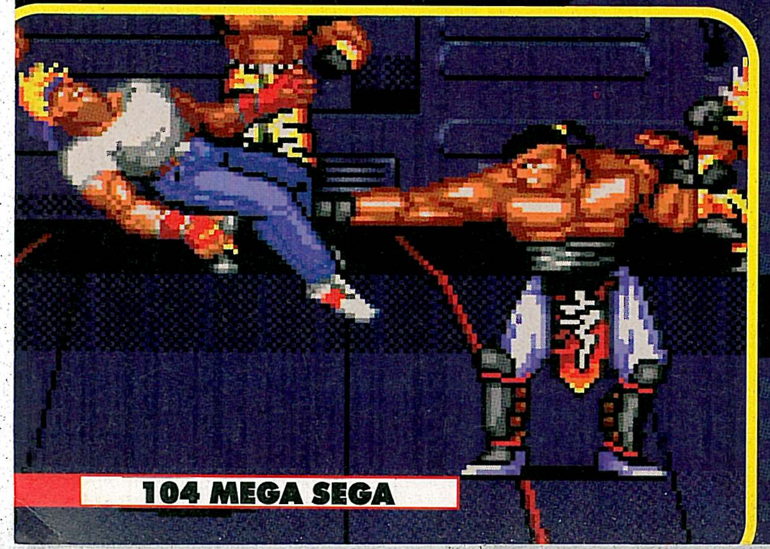
R BEAR, BEAR JNR

Ten cuidado con sus cargas (en otro caso recoge el arma que tengas más cerca y acuchilla el corazón de tu enemigo). No utilices patadas voladoras. Con puñetazos normales y ataques especiales tendrás suficientes.

HAKUYO, SUZAKO, KO-SHU, BYATCKO, HAKURO, SEI-RYU

Estos tipos son expertos en patadas voladoras y suelen aterrizar en pantalla desde arriba utilizando uno de estos mortales movimientos. Son especialmente vulnerables a los ataques especiales, por lo que tu única preocupación surgirá cuando te ataquen más de uno de ellos. Vigila el ataque de bolas de fuego de Suzako (atácale tú desde arriba o desde abajo).





JET, MACH, STEALTH, GRIPHIS

¡Cuidado con el ataque de carga! Puedes decir que el enemigo lo está intentando porque vuelan a la parte superior de la pantalla y después mantienen su posición antes de lanzar el ataque. Ataca tan pronto como se ponga a tu nivel. Los movimientos especiales y las patadas voladoras son especialmente eficaces. Ataca inmediatamente o él te agarrará y te lanzará contra el suelo (¡haciéndote mucho daño!). Sigue su sombra para controlar su posición.



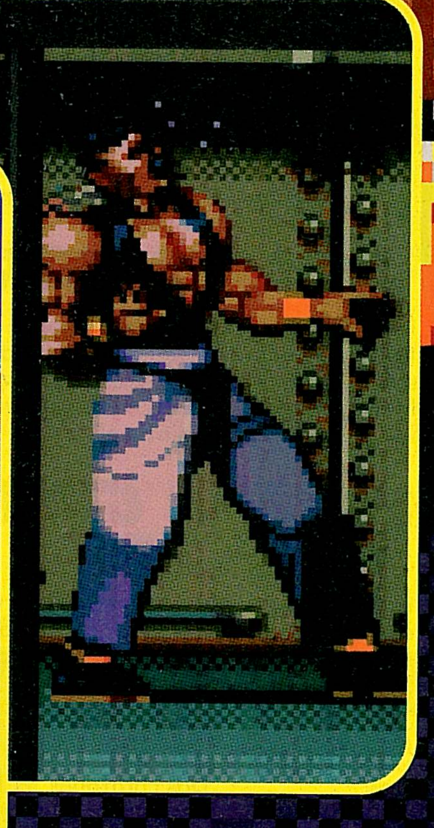
BIG BEN

¡Quítate de su camino! Sus llameantes ataques son excesivamente mortales, por lo que deberás utilizar los ataques especiales y las patadas voladoras como ataque más eficaz. Además, prueba con los ataques de presa después de que hayas aterrizado sobre su barriga.

ZAMZA, UÑAS

Este tipo es uno de los más peligrosos. Su ataque giratorio con sus largas y afiladas uñas duele de verdad y te quita toneladas de energía. El truco es coger un arma y abalanzarse hacia él desde el principio, sin abandonar en ningún momento tu ataque. Fácil. Si se te cae el arma (o no consigues ninguna), los ataques especiales están a la orden del día.





ABADENE, Z KUSANO

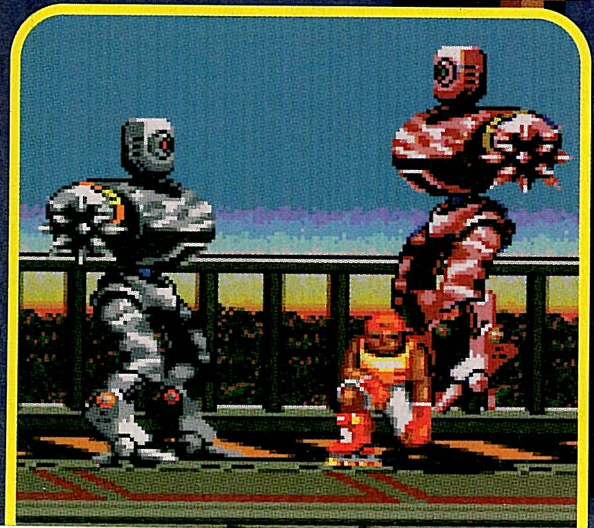
Este símil del Ultimo Guerrero no sucumbe fácilmente a los ataques de presa. Además, si Skate utiliza su ataque hombro-cabeza, se encoge perdiendo mucha energía. La mejor táctica es utilizar ataques especiales a distancia y ataques de retroceso. ¡Mantenle en la pantalla o si no prepárate para una carga de sorpresa!

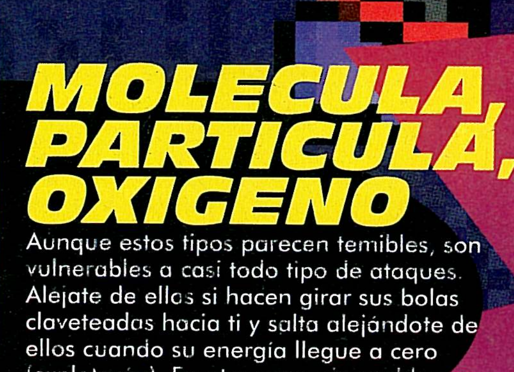
CUERVO, FAISAN, GOLONDRINA

Este boxeador Thai tiene una defensa muy buena, que le permite absorber muchos daños. Lanzale otros enemigos y no podrá esquivar el violento ataque. Cuando te encuentres con él por primera vez, es hombre muerto, pero después te ataca en grupos de tres (utiliza tu táctica de lanzamiento de enemigos y esos ataques especiales).

WAYNE, VULTURE

No sucumbe a las patadas voladoras y tiende a lanzarse a por ti y arrojarte golpes potentes. Es bastante inteligente, y re retira para evitar tus ataques más devastadores. Utiliza tus ataques especiales. No requiere ningún tipo de energía y en el caso de Axel inflige muchos daños.





MOLECULA, PARTICULA, OXIGENO

Aunque estos tipos parecen temibles, son vulnerables a casi todo tipo de ataques. Aléjate de ellos si hacen girar sus bolas claveteadas hacia ti y salta alejándote de ellos cuando su energía llegue a cero (explotarán). En otro caso, sin problemas.



Hemos decidido que no vamos a llegar al final del juego; basta con decirte que tendrás que enfrentarte al cañón de Mr. X y a sus secuaces personales, que tienen una gran variedad de movimientos especiales a su disposición.

XENON II



Aquí tienes un fabuloso montón de pistas para este juego de disparos para la Master System bastante interesante, que nos proporcionó hace muchísimo tiempo Mirrorsoft (antes de que tuvieran terribles problemas económicos), así que estúdiatelos bien para conocer lo ultimito en disposición xenomórfica.

LOS MONSTRUOS

Lo que debes recordar es que hagas lo que hagas, sólo tus cañones y lásers delanteros surten algún efecto sobre los monstruos, por lo que ¡tus disparos laterales y los lanzadores de cohetes no sirven para nada! Así que... ¡ponte debajo de ellos!

BUENA GUIA DE NIVELES

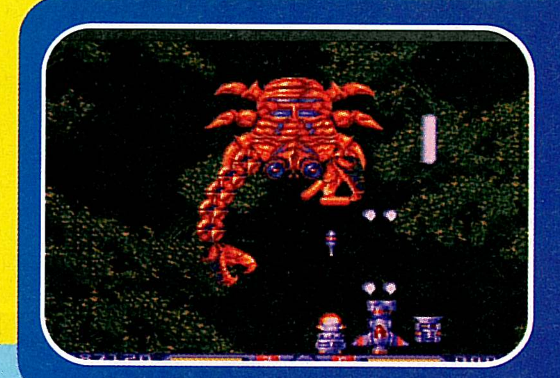
Es bastante útil saber qué materiales tienes disponibles durante el nivel, de forma que no tengas que gastarte dinero en ellos cuando entres en la

NIVEL UNO	NIVEL DOS	NIVEL TRES
Tres aceleradores. Disparo trasero. Bomba. **TIENDA:** corazón completo. Cañón gratis.	Dos corazones completos. Bomba Corazón completo. **TIENDA:** corazón completo. Bomba	Bomba Corazón completo. **TIENDA:** dos corazones completos. Corazón completo.

EL NAUTILUS

A mitad de camino en el primer nivel consigues llegar al monstruo gamba gigante. Está protegido por un tentáculo que le cuelga por debajo, y que lanza disparos a tu nave e incluso choca contra ella. El tentáculo no puede destruirse, por lo que tu mejor táctica es evitarlo. Para destruirlo, espera en la parte superior derecha de la pantalla hasta que el monstruo haya extendido su tentáculo todo lo posible hacia la derecha . Después agáchate debajo de él y dispara. Si ahorras dinero y compras un láser no tendrás que preocuparte sobre el tentáculo ya que el láser puede cortarlo de cuajo.





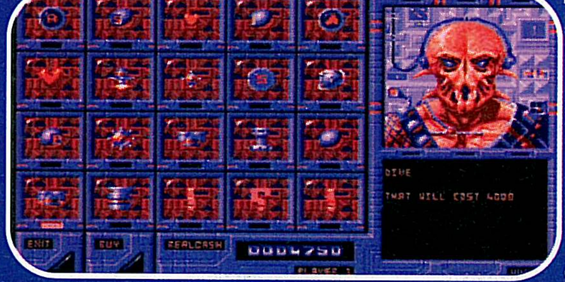
EL CANGREJO

Esta bestia no tiene ninguna protección digna de mención, pero tiene la molesta costumbre de abalanzarse sobre ti cuando menos te lo esperas (¡aplastándote de una forma horrible!). También es difícil dispararle, porque es capaz de predecir dónde vas a estar en cada momento. El truco es moverte en forma de herradura desde la parte superior derecha a la parte superior izquierda de la pantalla. Detente solamente para disparar cuando estés directamente debajo de él.

LA TIENDA

Tras luchar con los monstruos, te envían a la tienda de Crispin, donde puedes comprar y vender todo tipo de armas y materiales. Cerciórate de los precios de compra de Crispin, porque algunas veces puede que hagas un buen negocio. Sin embargo, como regla general, no compres nada. Los objetos que cojas son todos útiles, por lo que sólo debes comprar lo que realmente necesites. Hay muchas cosas que comprar (básicamente sigue estas prioridades):

1. Primero trata de conseguir energía, o compra un medio corazón, o bien uno completo; dependiendo de la energía que te quede. Hay ocasiones en las que los corazones aparecen automáticamente muy al principio del siguiente nivel. Después revisa la lista de materiales para evitarte el gasto de dinero.



2. El disparo lateral. Asegúrate de que vas a disponer de tantas balas como sea posible al invertir en esta fenomenal arma.

3. Merece la pena conservar los cañones. Despachan a los enemigos que cruzan el disparo lateral y dejan tu arma principal libre para eliminar directamente a los enemigos. Recuerda que obtienes uno automáticamente cuando estés llegando al final del nivel uno.

4. El disparo doble. Merece la pena conservarlo ya que duplica la potencia de tu arma principal (mucho mejor que un crédito de energía).

5. Los lásers resultan útiles para eliminar a los monstruos, pero realmente no sirven de mucho en la acción principal.

6. Debes gastarte el dinero que te quede en créditos de energía y aceleradores.

NO TE PREOCUPES POR...

Los siguientes objetos están disponibles en la tienda, pero son completamente inútiles, de forma que no debes preocuparte por ellos.
1. Disparo automático. Tus dedos son probablemente mucho más rápidos, entonces ¿qué hay de malo en un poquito de ejercicio?
2. Super Nashwan Power. Muy bien, con ello puedes cargarte todo lo que tengas a la vista durante diez segundos. ¿Y entonces? Unos tres (los conté) alienígenas se dirigen hacia ti durante este corto período.
3. Sombras de mapa de bits. Es una idea interesante, pero no sirven para nada.

LOS MEJORES

En este primer número tenemos una lista muy floja, debido principalmente a que no contamos con vuestras devastadoras puntuaciones. De todas formas, y para que esta página no se quedara demasiado vacía (podrías haber aprovechado la página para envolver el bocadillo, pero pensamos que quizá el resto de la revista quedaría algo grasienta) hemos decidido plantearos todo un desafío.
Hemos pedido a nuestros colegas del Reino Unido, Mean Machines Sega, la revista número 1 en ventas por aquellos lares, que nos presten una lista de puntuaciones para ver qué tal se defienden en aquel lugar tan húmedo donde lo mejor es quedarse calentito en casa castigando el pad de la consola hasta altas horas de la noche.
No son rivales flojos, pero estamos completamente seguros de que vuestras marcas son aún más fascinantes. Vamos, que no se diga que los vecinos de la isla os pueden dar mil vueltas así como así. Con los nombres tan raros que tienen...
Para tener una prueba de que has llegado a la puntuación que nos dices, lo mejor es que nos mandes la consola encendida por correo, sin incluir la tele ni el mando. Bueno... si no lo consigues, nos basta con una fotografía de la pantalla. Aunque si no tienes la cámara a mano, te perdonamos; puedes limitarte a escribirnos el récord y, siempre que nuestros expertos se lo crean (ellos también juegan 28 horas al día), publicaremos tu extraordinaria puntuación.

MEGADRIVE

ALIEN 3
4.997.810 terminado sin continuaciones
Wayne Turner

CHUCK ROCK
179.400
Gareth Jones

DESERT STRIKE
3.640.900
Daniel Flower

GHOULS 'N' GHOSTS
310.800 nivel professional, terminado en 45 minutos con tres vidas de reserva
John Fawcett

MICKEY MOUSE
1.254.700 terminado en modo difícil (hard)
Dan Towes

REVENGE OF SHINOBI
1.156.800
Daniel Flower

ROBOCOD
10.389.600 terminado
Chris Collins

SONIC
9.999.990 terminado con 6 gemas
Dan Towes

TAZMANIA
1.144.050
Neil Kendall

MASTER SYSTEM

MICKEY MOUSE
96.530, terminado
Abdul Hoque

ASTERIX
349.600 terminado sin continuaciones
Tim Mason

XENON 2
18.520
Tim Mason

SUPER KICK-OFF
25-2, ambos equipos de división 3
Jamie Carpenter

GAME GEAR

COLUMNS
4.317.000 y se paró porque era hora de merendar
Andy McVittie

MICKEY MOUSE
243.400 terminado con 18 intentos de reserva
Liam Rosher

SONIC II
2.644.972 terminado con 28 vidas de reserva y una continuación
Steven Purton

STREETS OF RAGE
945, 1000
James Dore

SUPER MONACO GP
Terminado con 90 puntos
David Henners

EL CUPON DE LOS FIERAS

Rellena este cupón con tus puntuaciones y, posiblemente, las verás publicadas en esta lista. Siempre, claro está, que no haya alguien bastante más fiera que tú, razón por la que no publicaremos la dirección entera, no sea que os déis de bofetadas unos con otros.

NOMBRE ____________________
DIRECCION ____________________
JUEGO 1 ____________________
PUNTUACION ____________________
CONDICIONES ____________________
JUEGO 2 ____________________
PUNTUACION ____________________
CONDICIONES ____________________

Envía este cupón a **LOS MEJORES** Mega Sega, Avda. Betanzos 60, semisótano A - 28034 Madrid. Sólo si eres el mejor, saldrás en los papeles.

TOP 10 TOP

MEGADRIVE





FLASHBACK

La super secuela de Another World es aún mejor de lo que imaginábamos. La Mega Drive se pone de largo con este Mega juego.

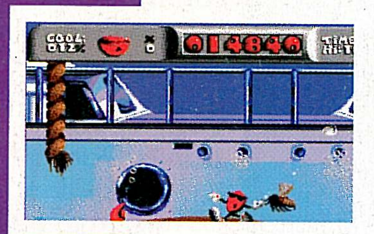




GLOBAL GLADIATORS

Aunque McDonald´s no sea precisamente ecológico, hay que reconocer sus esfuerzos por contribuir a la limpieza del planeta.

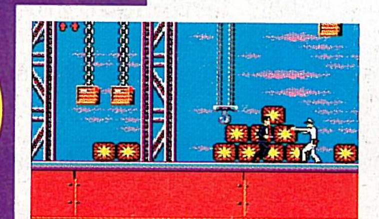




SPOT

Esto de que Spot esté lleno de bichos raros por todas partes le da un aspecto genial, más bien divertido.





JAMES BOND

Cuando todos pensábamos que James Bond murió, el MI-15 ha decidido resucitarle, más mortífero que nunca.





FATAL FURY

Mientras Street Fighter II no haga su entrada, Fatal Fury será nuestro juego de lucha preferido.

6 NINJA TURTLES



7 TINY TOONS

8 ANOTHER WORLD

9 SUPERMAN

10 BATTLETOADS

MASTER SYSTEM

1 BATMAN RETURNS
2 MICKEY MOUSE II
3 STREETS OF RAGE
4 CHAKAN
5 TOM & JERRY
6 GREENDOG
7 STREETS OF RAGE II
8 GLOBAL GLADIATORS
9 JAMES BOND
10 SUPERMAN

Como todas las listas, TOP 10 también necesita vuestra opinión. Queremos que la lista se anime, que haya movimiento. Enviad cartas con vuestros favoritos y ya veréis, ya...

GAME GEAR

1 CHAKAN
2 TOM Y JERRY
3 GREENDOG
4 STREETS OF RAGE II
5 GLOBAL GLADIATORS
6 JAMES BOND
7 SUPERMAN
8 BATTLETOADS
9 BATMAN RETURNS
10 MICKEY MOUSE II

Aunque la Game Gear sea portátil, nuestra lista no lo es. Si te crees capaz y nos mandas tus preferencias, no va a haber líder eterno.



JUNGLE STRI

▲ ¡Controla un Stealth Fighter!

Aquí están las primeras imágenes del juego más sorprendente de Electronic Arts para este verano: Jungle Strike. Hemos visitado recientemente la central de EA y hemos visto mucho de este fenomenal juego de 16 Mb en acción. ¡Fantástico!

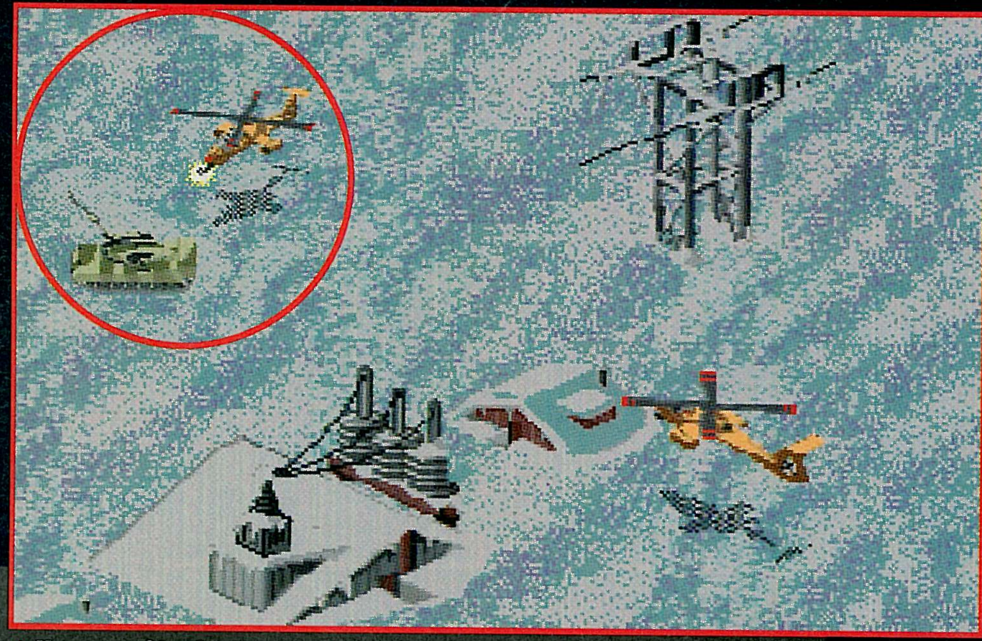
Básicamente, en la trama participa el malvado General Killbaba de Desert Strike (¡o más bien su hijo!). Sí, este peligroso descendiente se ha aliado con varios jefes de la droga de Sudamérica y ahora marchan con sus temibles fuerzas hacia los Estados Unidos. De hecho, para cuando el juego empieza, los tanques han entrado en Washington, y amenazan con destruir todos los monumentos históricos en actos de terrorismo desenfrenado. Tú, en tu helicóptero Comanche, serás quien se enfrente al hijo del general y a sus secuaces asesinos.

Desert Strike ofrecía cuatro campañas principales, sin embargo, en Jungle Strike puedes disfrutar de ¡nada menos que nueve! Además, a diferencia de su predecesor, con sus fondos todos igualitos, la segunda parte ofrece una mayor variedad de escenarios distintos. Tienes el verdor de Washington, los niveles de montañas heladas, algunas escenas fenomenales de jungla (por supuesto) y muchos más.

El juego ofrece una sensación de velocidad mucho mayor que Desert Strike, de hecho, la pantalla se actualiza el doble de rápido que el original. El sonido se ha actualizado también para esta continuación: se han incorporado sonidos digitalizados totalmente nuevos para proporcionar un realismo aún mayor.

¿Y qué más podemos decir? Sólo nos pasamos un par de horas viendo la versión previa a la producción de Jungle Strike y ya nos hemos quedado asombrados con sus impresionantes niveles de calidad. No te preocupes, muy pronto tendrás en estas páginas una revisión completa del juego.





▲ Una estación de energía, hábilmente escondida.



▲ Atacando una base del ártico en tu helicóptero.





POR: EA		PRECIO
1 JUGADORES		DESDE JULIO



▲ Vuelta al desierto...

▲ Utiliza el remolque para recoger las provisiones.



▲ Aquí tienes gran cantidad de escenarios.



▲ El Comanche se lanza al ataque.



▲ El hovercraft de Jungle Strike en acción.



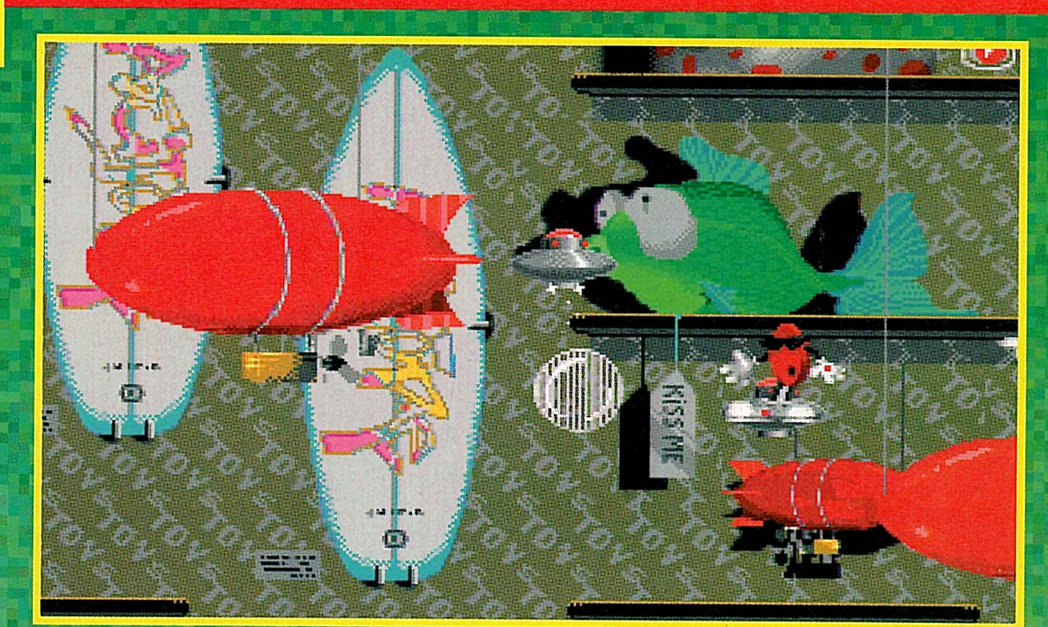
Hay algo claramente desagradable en los granos (antiestéticas marcas grandes y llenas de pus saliendo de tu cara), por lo que nunca habíamos podido imaginar que resultaran atractivas, pero de alguna forma Virgin lo ha conseguido con el héroe de su nuevo lanzamiento para Megadrive: Cool Spot.

Spot es el hombre del día, con su cuerpo rojo brillante y sus fenomenales gafas, es el tipo de acné que cubriría toda tu cara si le dieras la mínima oportunidad, pero no tiene tiempo para eso porque sus amigos (Spot, Spot, Spot, Spot, Spot, Spot, Spot, Spot, Spot, Spot, Spot, Spot y Spot) tienen terribles problemas, y él es el único que puede salvarlos.

Durante años, el archienemigo de Spot, Wild Wicked Willy Will ha estado tratando de capturar un auténtico Spot vivo para probar al mundo que realmente existen (aunque no tengo ni la más remota idea de porqué quiera capturar granos cuando la mayoría de la gente tomaría el medicamento que fuese para deshacerse de ellos).

Para llevar a cabo sus astutos planes, Willy ha colocado jaulas para atrapar a Spot en todos los sitios en los que pueda estar amenazando plantarse, con sorprendentes resultados (cada jaula ha cogido a un Spot, aparte de nuestro héroe, que tiene que resbalar por 11 niveles de plataforma eliminando enemigos como cangrejos, conchas e insectos variados con burbujas (aunque normalmente no son precisamente burbujas lo que emiten los granos) y liberando a sus colegas.

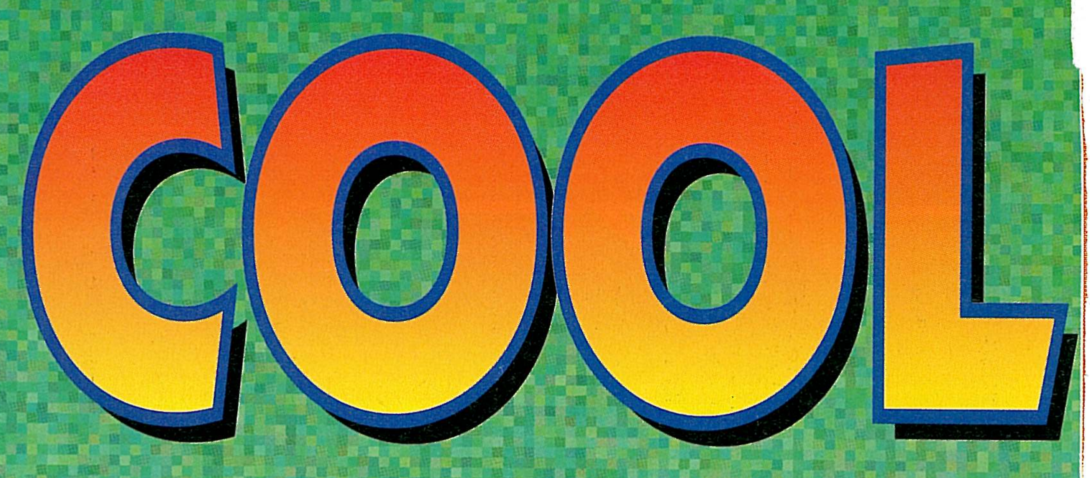
Nuestro primer vistazo a este estrujante juego ha revelado algunas de las 250 excelentes animaciones de Spot (¡este tipo es realmente duro y frío!). Los fondos son también estupendos, y te encuentras vagando por la Playa, el Muelle, el Muro y otros siete mundos más de tamaño granulado, desde la playa a la tienda de juguetes. En un próximo número de esta revista podrás disfrutar de un artículo completo con todo detalle.



▲ ¡Engendro de la trompeta del Diablo! ¡Un zepelín en miniatura!

COOL

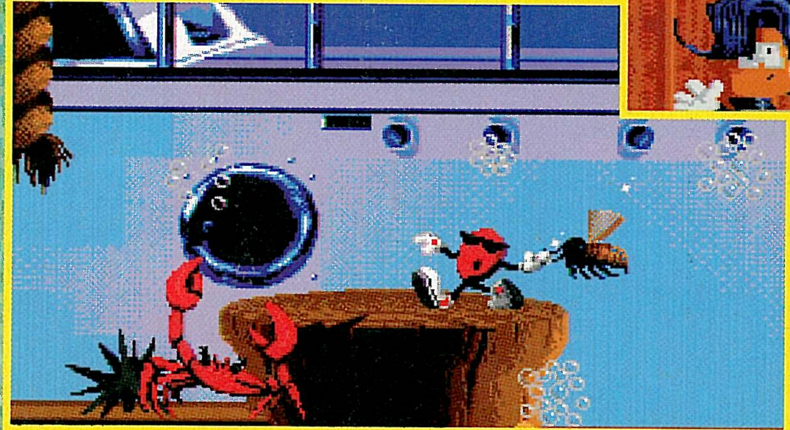




▲ ¡Por fin! Las últimas sombras de Atlantis.

▼ Cool Spot y su avispa mascota, Keith.









▲ ¡Maldito cangrejo ermitaño! ¡TU fuiste el que me robó mis calzoncillos, el regalo de navidad de mamá!

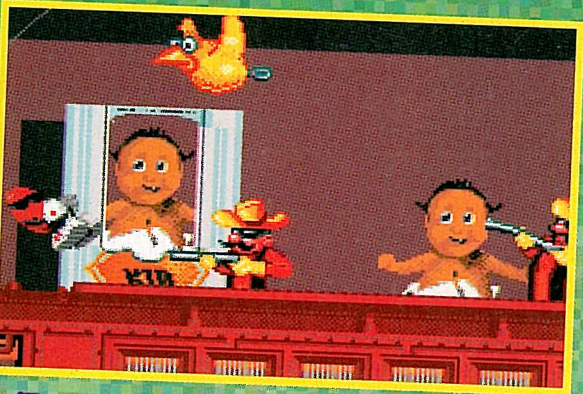


▲ Masticando chicle en clase, ¿eh? ¡Vamos, escúpelo!

SPOT

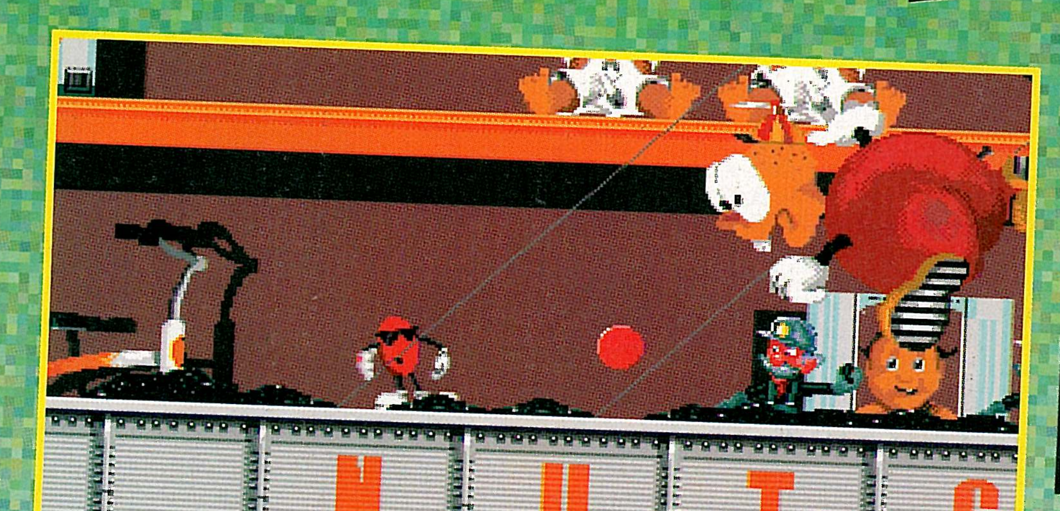


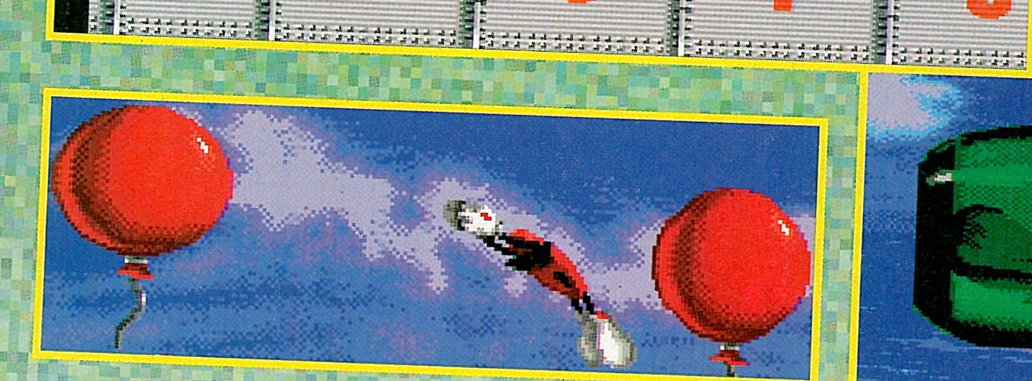
▲ Un Cool Spot flotando en el aire.

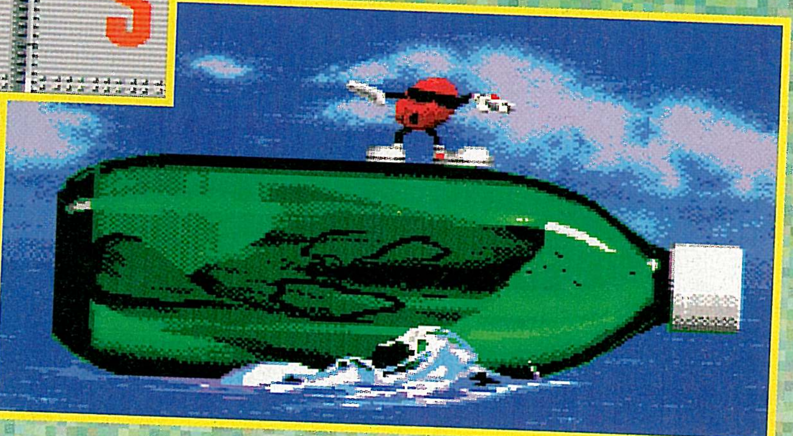


▲ ¡Ten mucho cuidado, o acabarás espachurrado!









AREAS




Bueno, el juego Arcade original se desarrolla en varios escenarios diferentes. Para que no digais que somos unos vagos hemos tenido el pequeño detalle de jugar el tiempo suficiente para mostraros algunas de las áreas; pero claro, razones de espacio no nos permiten enseñaros todo aquello que nosotros quisiéramos. De todas maneras pronto tendreis el juego en vuestra consola. De arriba a abajo esto es lo que podeis ver por el momento:

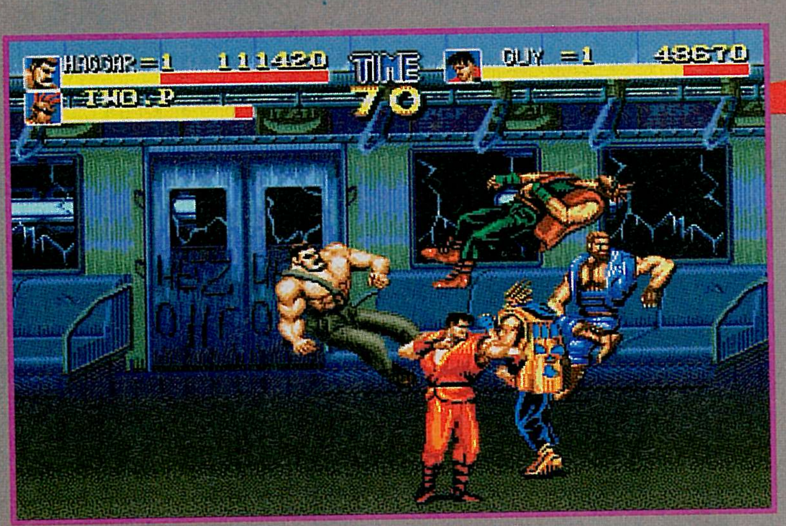
- Bay Area o Area Portuaria ¡Cuidado con los estibadores!
- Area Industrial
- Zona Alta de la ciudad ¡Las mejores peleas!
- El West Side o Zona Oeste, donde se organizan algunas de las mas comentadas batallas.

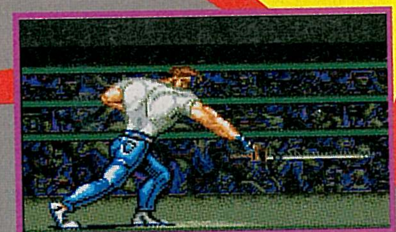
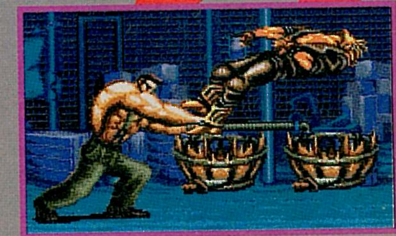





¿Es posible eliminar a Streets of Rage II del pódium como mejor juego de combate para Megadrive? Está claro que Capcom piensa que asi es, y pretende probarlo con el lanzamiento de Final Fight CD, una perfecta versión arcade de la máquina de monedas.

No es que el argumento tenga alguna finalidad, pero se centra principalmente en Mike Haggar, el alcalde de Metro City, el cual ha estado recibiendo ofertas de soborno de la banda Mad Gear, que pretende controlar Metro City con Haggar como marioneta, pero hasta ahora todos sus intentos han sido fallidos. Como consecuencia, los miembros de Mad Gear, que están locos, raptan a la hija de Haggar, Jessica. ¡Ahora se dedican a chantajear a Haggar para lograr sus diabólicos propósitos! Haggar decide que bueno está lo bueno y solicita la ayuda del amante de Jessica, Cody, y de su amigo Guy que también tiene cierta amistad con ella. Los tres juntos se encaminan a rescatar a Jessica, pero a lo bestia, patrullando por Metro City, pateando a los siete miembros de Mad Gear hasta llegar al cuartel general de Berger ¡el líder de la banda!



¡QUE PICARONES!

Hace un momento (mientras US Gold estaba convirtiendo el juego a Amiga) nos hemos dado cuenta de que la máquina tragaperras, esconde un modo "picante", en el que Jessica pierde la mitad de la ropa y algunos de los espíritus femeninos son algo más... ejem, provocativos. ¡Este modo "picante" se incluye en la versión Mega-CD! Como siempre ocurre con los productos japoneses (de cualquier tipo), no puede faltar el toque que los caracteriza. ¡Estamos completamente seguros de que nada de esto aparecerá en la versión oficial europea!





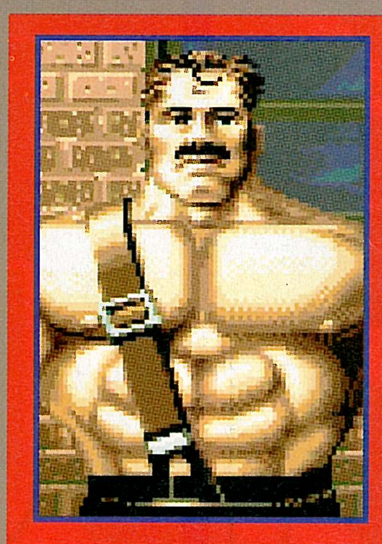




ACTORES DE CARACTER

Al contrario que la versión SUPER NES de Final Fight, la versión Mega-CD ha incorporado tres personajes del juego de arcade original, además de incluir acción para dos jugadores! ¡El perfil de cada jugador se incluye en este "A Ojo"!

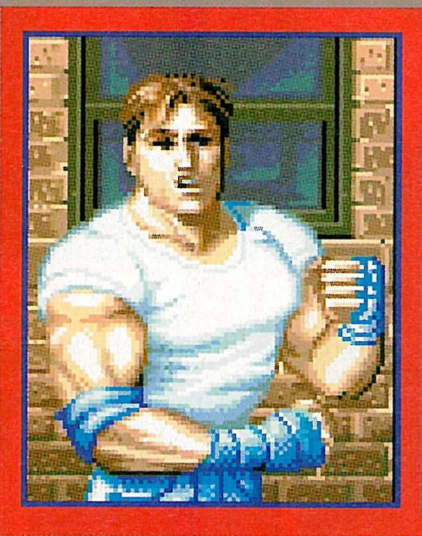




HAGGAR

Ocupación: Alcalde/ex luchador de wrestling
Altura: 2,05 cm
Peso: 136 Kg

Haggar es un exluchador, que se retiró para convertirse en alcalde de Metro City. Ahora ha salido de su retiro y resulta asombroso contemplar sus potentes ataques y sus llaves de lucha libre. Zangief, de Street Fighter II es un gran admirador de sus tácticas y las imita en cuanto tiene ocasión, (información cedida por las instrucciones de Street Fighter II de super NES).



CODY

Ocupación: Luchador/chulo
Altura: 1,85
Peso: 86,2

Cody es un artista en las artes marciales, y también disfruta con los cuchillos. Mientras que otros sólo los lanzan a sus contrarios, Cody es capaz de pegar cuchilladas, lo que suele ser más doloroso que un simple puñetazo. Otra ventaja de Cody es su velocidad, que le permite evitar más ataques que Haggar así como golpear más deprisa.



GUY

Ocupación: NINJA
Altura: 1,76
Peso: 72,68

Guy es un maestro Ninja, por lo que puede golpear increíblemente rápido, y ofrecer una serie de demoledores puñetazos y patadas. Es aún más rápido que Cody, lo que resulta útil a la hora de iniciar un ataque. El problema de Cody es que no tiene mucha fuerza bruta. Necesita dar muchos golpes para que uno de sus enemigos caiga.

A OJO

De mano de los creadores de Ecco the Dolphin tenemos Cyborg Justice, ¡un juego que incluye enormes robots, gráficos superlativos y un elevado grado de violencia!

Puedes jugar en uno o dos formatos diferentes. En la versión arcade, tú (y si quieres con un amigo en el modo de dos jugadores) os abrís camino a través de quince niveles, encontrándoos con otros seres cibernéticos, ¡haciendo valer vuestros intereses frente a los jefes que los controlan!

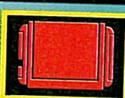
El modo de duelo conserva gran parte del juego, pero restringe la acción a una cancha, ¡en la que tú y tu contrario os enfrentáis en un duelo de supremacía mecanizada!

Como puedes ver los gráficos no están nada mal, pero lo que no puedes ver es su fantástica animación. Los robots no se pueden mover de modo más soberbio, ¡son casi dibujos animados!



▲ ¡Eh! ¡Que me has arrancado el brazo!



POR: SEGA


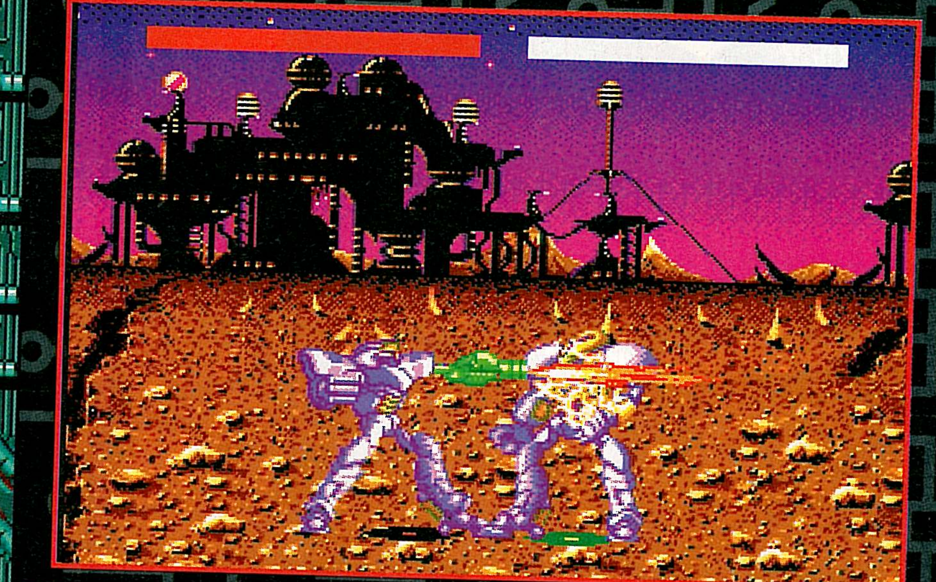

PRECIO 6.990

DESDE ABRIL

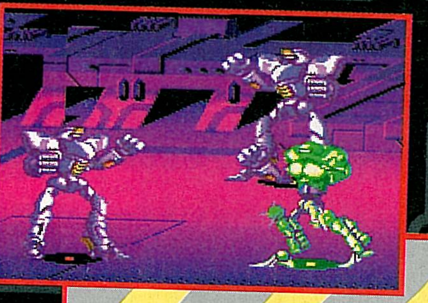
RG

CAMINA A TU AIRE

¡A lo mejor te gustaría elegir la forma en que tu ente cibernético camina! La clave está en cambiarle las piernas. Todas las piernas hacen daño cuando las utilizas para patear al contrario pero algunas son más divertidas que otras. Por ejemplo, ¡hay un par que transforman todo el robot en un tanque! Chulo, ¡eh!



¿Tienes fuego? ¡Eh! ¡Cuidado! ¡Que me podías haber sacado un ojo!





CANIBALISMO MECANIZADO

Si has sobrevivido a la confrontación épica pero te han infringido daños graves, ¡tranquilo! Puedes coger piezas sueltas e incorporártelas. Incluso si no estás herido, hay veces en las que resulta prudente coger estas piezas. Si no son de tu talla, ¡arrójaselas al siguiente que se atreva a enfrentarse a ti!

¡CARNICERIAS!

Los robots del juego vienen con una serie de complementos que aumentan el daño que le puedes causar al contrario. ¡El rango de accesorios oscila entre puños neumáticos, brazos de lanzadera de cohete, manos láser y lanzallamas! ¡Estas formidables armas pronto mandarán a tus enemigos a tomar viento!



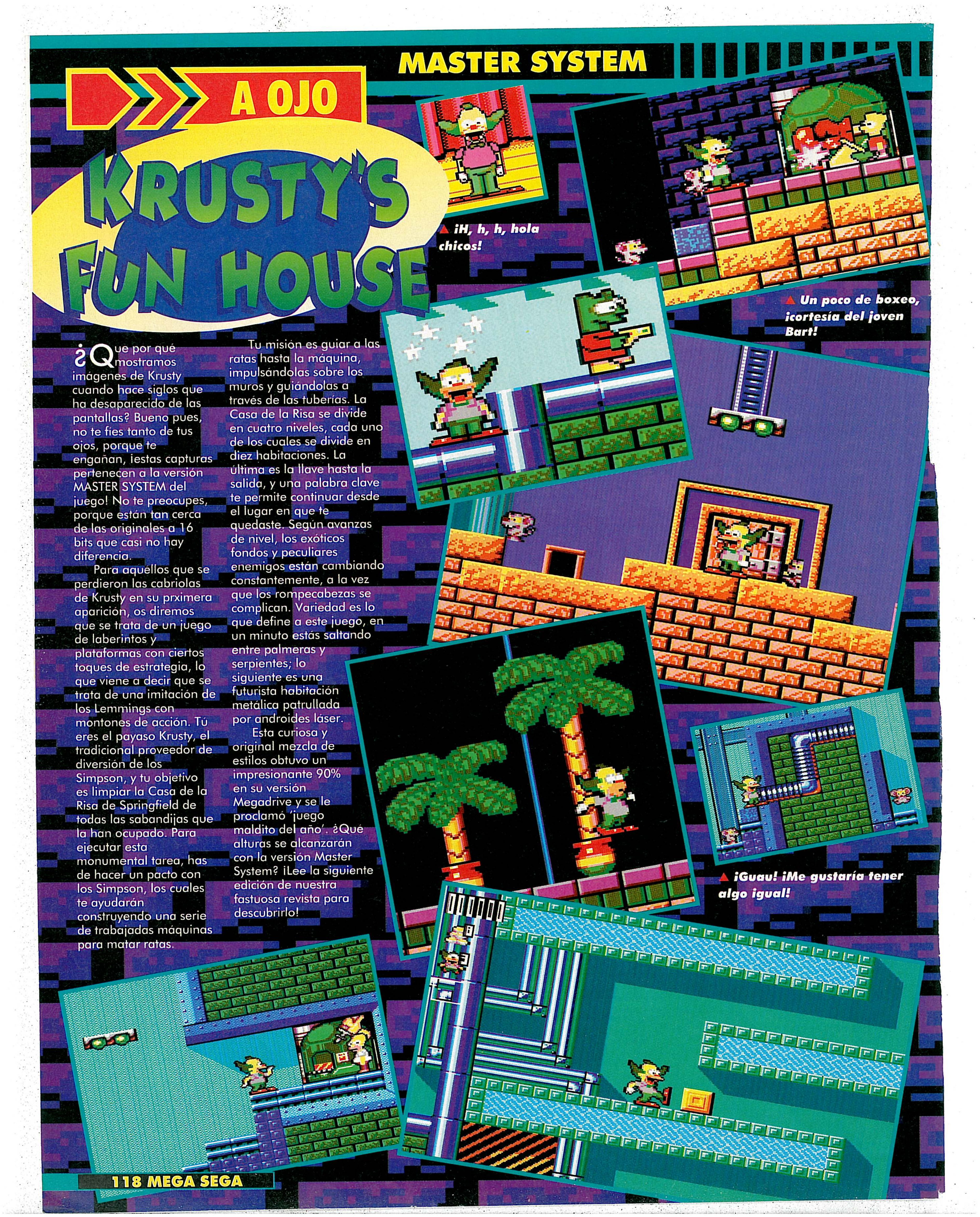


MENAGE A TROIS

Cualquiera que haya visto el juego de ordenador International Karate Plus apreciará el parecido con esto. En este modo, hay una batalla a muerte entre dos jugadores humanos ¡y un contrario informatizado!

A OJO

KRUSTY'S FUN HOUSE



▲ ¡H, h, h, hola chicos!

▲ Un poco de boxeo, ¡cortesía del joven Bart!

▲ ¡Guau! ¡Me gustaría tener algo igual!

¿Que por qué mostramos imágenes de Krusty cuando hace siglos que ha desaparecido de las pantallas? Bueno pues, no te fíes tanto de tus ojos, porque te engañan, ¡estas capturas pertenecen a la versión MASTER SYSTEM del juego! No te preocupes, porque están tan cerca de las originales a 16 bits que casi no hay diferencia.

Para aquellos que se perdieron las cabriolas de Krusty en su prximera aparición, os diremos que se trata de un juego de laberintos y plataformas con ciertos toques de estrategia, lo que viene a decir que se trata de una imitación de los Lemmings con montones de acción. Tú eres el payaso Krusty, el tradicional proveedor de diversión de los Simpson, y tu objetivo es limpiar la Casa de la Risa de Springfield de todas las sabandijas que la han ocupado. Para ejecutar esta monumental tarea, has de hacer un pacto con los Simpson, los cuales te ayudarán construyendo una serie de trabajadas máquinas para matar ratas.

Tu misión es guiar a las ratas hasta la máquina, impulsándolas sobre los muros y guiándolas a través de las tuberías. La Casa de la Risa se divide en cuatro niveles, cada uno de los cuales se divide en diez habitaciones. La última es la llave hasta la salida, y una palabra clave te permite continuar desde el lugar en que te quedaste. Según avanzas de nivel, los exóticos fondos y peculiares enemigos están cambiando constantemente, a la vez que los rompecabezas se complican. Variedad es lo que define a este juego, en un minuto estás saltando entre palmeras y serpientes; lo siguiente es una futurista habitación metálica patrullada por androides láser.

Esta curiosa y original mezcla de estilos obtuvo un impresionante 90% en su versión Megadrive y se le proclamó 'juego maldito del año'. ¿Qué alturas se alcanzarán con la versión Master System? ¡Lee la siguiente edición de nuestra fastuosa revista para descubrirlo!

JAMES BOND THE DUEL

Juega con la muerte, acaricia a algunos niños, daña tu hígado con demasiados martinis, salva al mundo y llega a casa a tiempo para Eldorado con esta nueva oferta de espías para Master System de Domark.

Tu nombre es Bond, James Bond, alias 007 (eres un superespía extraordinario y tienes un trabajo bastante sangriento, porque este juego tiene algunos tíos duros que derribar y tú eres el único que se dejaría los dientes para conseguirlo). Así que pásate el hilo dental, enjuágate bien y prepárate para unos cuantos disparos y persecuciones en plataformas.

El enemigo público número uno es el genio profesor Greypen (por cierto con los dientes en bastante mal estado y ¡puaj! con halitosis), que está tramando un astuto plan para derrocar a todos los gobiernos del mundo y probablemente destruir a toda la población.

Utilizando todo el dinero obtenido gracias al tráfico de armas, se ha construido una ostentosa isla en el Pacífico desde donde planea lanzar una mortífera estación con un potentísimo láser al espacio exterior. Desde su órbita geo-estacionaria, destruirá cualquier objetivo terrestre del que se encapriche. Los líderes mundiales, trastornados porque puedan perder sus acciones ilegales en la industria de los productos de enjuague, han enviado a todos sus mejores agentes a frustrar el plan, para al final matarlos de una forma especialmente malévola...

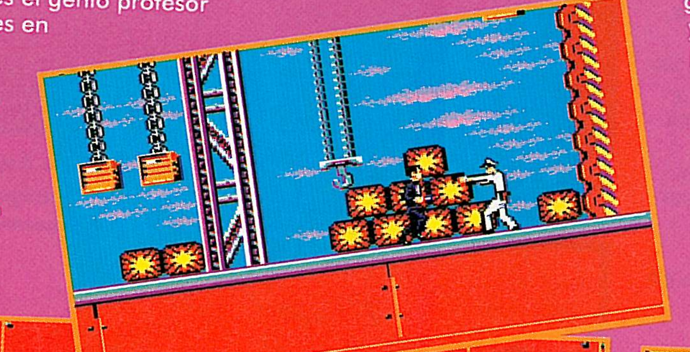
Tú, como Bond, eres la última oportunidad de burlar a Greypen y a sus mortíferos aliados, incluyendo Jaws, Bones y Oddjob, durante 12 niveles. Evita los peces robot, francotiradores, robots centinelas, bolas de lava y esferas de plasma para terminar tus cuatro misiones, rescatar a los rehenes y desmantelar la lanzadera.

Afortunadamente, el viejo Q ha estrujado un poco más su mente pensante para ti y ha colocado estratégicamente reservas de material (misiles, granadas y vidas y puntos adicionales) por todo el juego.

Por lo poco que ya hemos visto de James Bond: The Duel, parece que puede ser un juego de acción de plataformas bastante interesante. Pero en caso de que nuestras primeras impresiones te decepcionen, te lo explicaremos todo con detalle en una próxima entrega de MEGA SEGA, así que, ¡piérdetela y MORIRAS!



▼ ***Pirañas comedoras de hombres, iastutamente disfrazadas de bonitos pececillos dorados!***

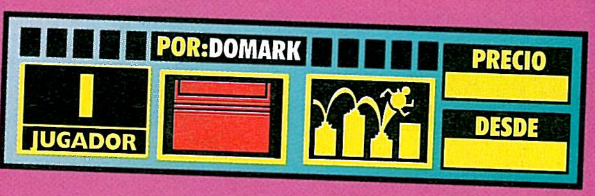






▲ ***¡Pesadas cajas siguen cayéndome en la cabeza... tra la la!***





MUTANT FOOTBALL

Toma una generosa porción de estrategia futbolera tipo John Madden, añade un puñado de campos de juego llenos de trampas explosivas y árbitros corruptos y unos cuantos jugadores de aspecto repulsivo y mézclalo bien todo con un poco de ingenuidad EA y obtendrás el juego de fútbol más sangriento del mercado: Mutant League Football.

Llamado en un principio Mud and Guts Football (un título extraordinariamente apropiado: fútbol de barro y tripas), Mutant League Football para Megadrive convierte la mutilación y asesinato de otros jugadores en una rutina cotidiana, salvaje, brutal y "mega-sangrienta".

Los mutantes más duros y malos de la galaxia (trolls, aliens, esqueletos, robots y super-humanos) aporrean y aplastan para conocer el dulce sabor de la victoria.

Aunque el juego parece un baño de sangre sin sentido, en realidad ofrece una auténtica estrategia de fútbol como la de John Madden Football, que requiere una gran habilidad. Los únicos extras adicionales son los campos de juego con trampas explosivas, las minas, el hielo fino, las simas y los funcionarios sobornados, sólo por nombrar algunos.

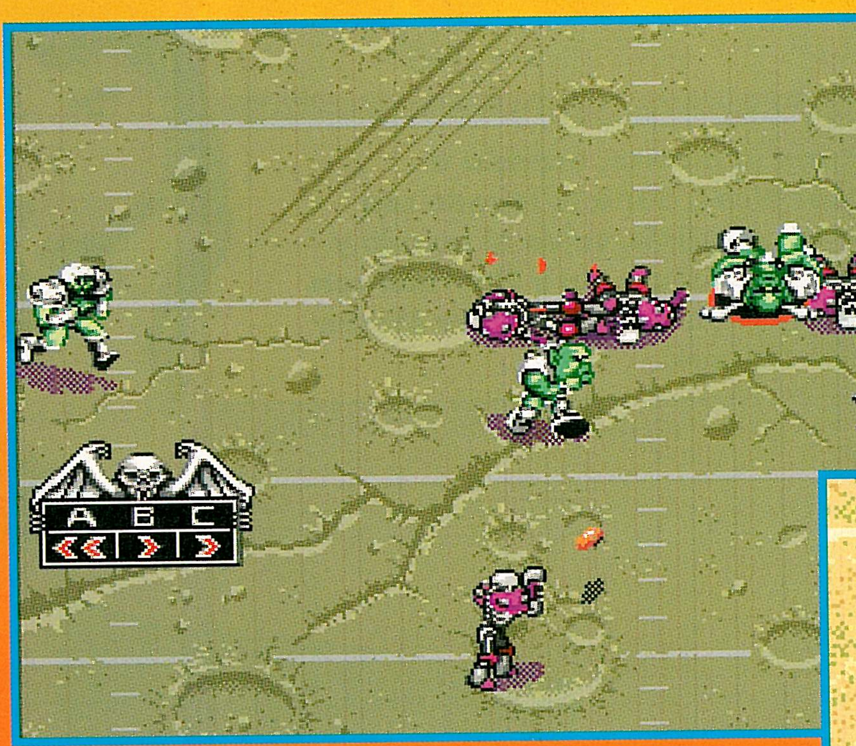
Golpes devastadores, peleas y obstáculos crueles dan como resultado que tu equipo quede mutilado o sea eliminado en escenas asquerosamente sangrientas, por lo que deberás vigilar su nivel de sangre a no ser que quieras terminar jugando con menos jugadores (una forma delicada de decir que los contrarios acabarán echándote).

En juego simultáneo de uno o dos jugadores, puedes elegir entre 16 equipos con agradables nombres como los Deathskin Razors, los Midway Monsters o los Ice Bay Bashers y tres equipos "all-star", cada uno con una mezcla diferente de jugadores.

Hay 19 estadios distintos, todos con obstáculos diferentes, y puedes acceder a las estadísticas en cualquier momento durante el juego, además de al final de la primera mitad y al final del partido completo. No hagas enfadar a tu entrenador, porque, no contento con arrancarse el pelo por tu incompetencia, este tipo va más allá y ¡se desgarra la piel de la cara!

Por lo que hemos visto hasta ahora, este juego va a ser ¡TOTAL! Los gráficos son claros y detallados y hay muchas maneras de asesinar literalmente a los contrarios.

Algunos de los peores jugadores son Hail Scary, Death Bone y después está el QB Blast (el QB lanza cartuchos de dinamita). Lo único que podríamos citar como curioso es que no tiene un horrendo montón de reglas del juego, cosa que no es mala en absoluto. Por supuesto, si todo lo demás falla siempre puedes sobornar al árbitro y si esto tampoco funciona, no hay problema, ¡basta con MATARLO!



▲ *Alguien podría darse un buen golpe en ese hoyo. ¡Que alguien despida al encargado de cuidar el campo!*

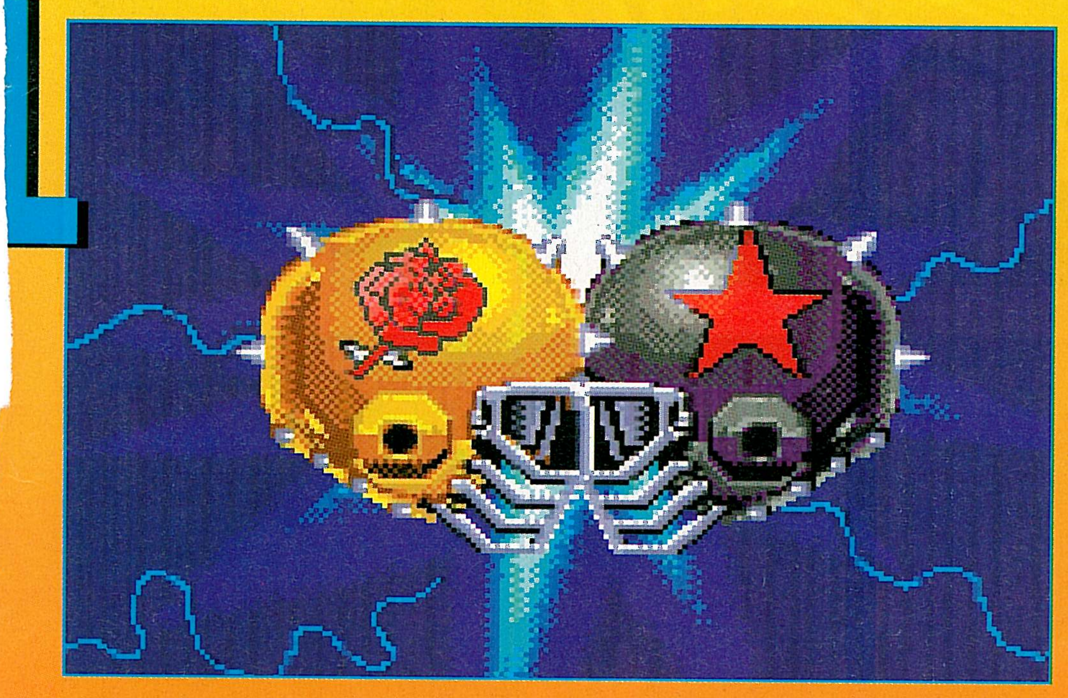




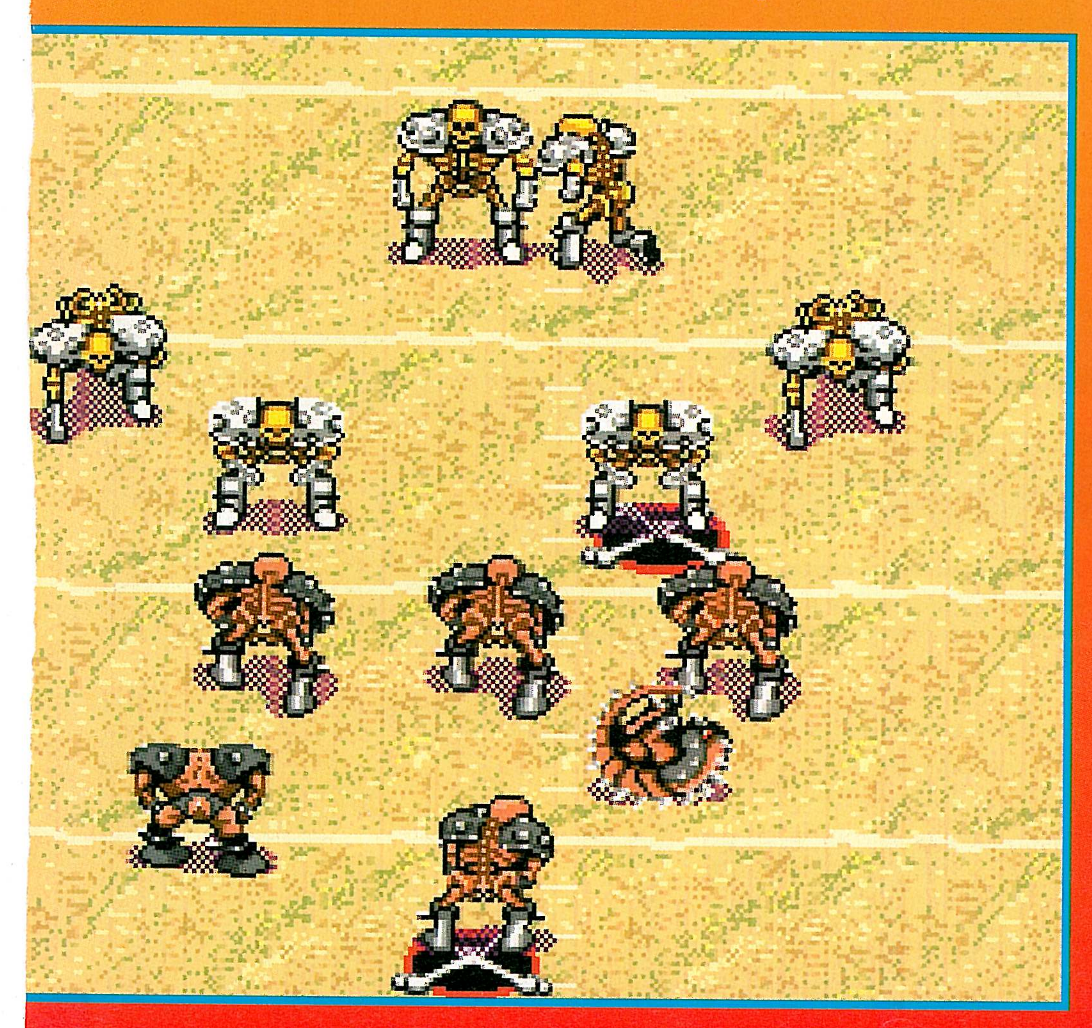


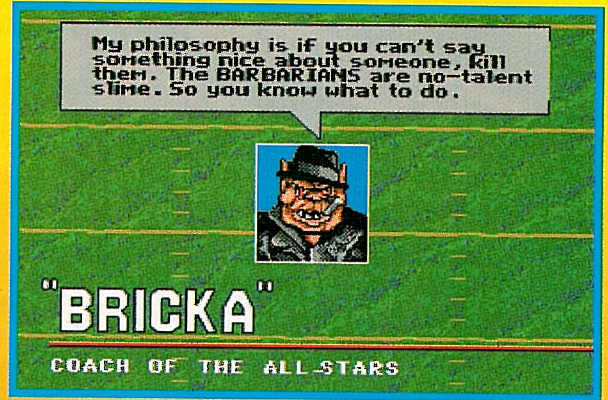
▲ *La danza de las espadas de las tierras altas, ¡estilo Mutant League!*

LEAGUE



▲ En este juego las cabezas no sólo se chocan, sino que también ruedan...

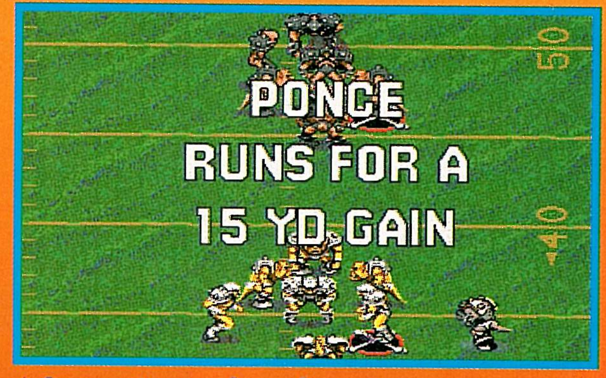




▲ Filosofía de andar por casa a cargo de Bricka.



▲ El de nuevo. ¡Y ahora viene con sus estadísticas!



▲ La mente se sobresalta...







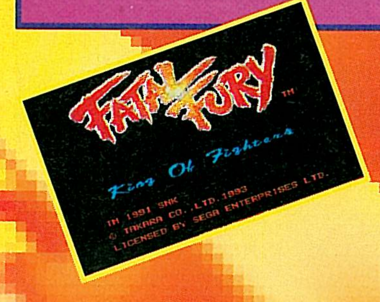


¡Bamboleo, Bamboleo!

Pronto tendremos en Sega Fatal Fury, una conversión uno contra uno del popular combate de Neo Geo. Básicamente es como Street Fighter II con una selección de personajes, cada uno con su propia serie de movimientos. Como puedes ver en las imágenes, tiene buena pinta y ha mejorado mucho la repugnante versión de Super Nes.

Debido a extrañas circunstancias que escapan a nuestro control, nos sentimos incapaces de dar un repaso completo a Fatal Fury este mes. Afortunadamente, la situación no será la misma el mes próximo, por tanto ¡echa un vistazo al artículo definitivo!







▲ ¡Si las miradas matarán, no habría necesidad de armas ni de combates!



▼ Cualquier parte del cuerpo es susceptible de ser utilizada como arma.







▲ Ya lo decíamos anteriormente, ¡todo vale!...

MEGA GOLFO

Bien, queridos lectores, aquí me teneis. Me gusta conocer a mis rivales al otro lado de las páginas. Espero con ansiedad esas líneas que seguramente no dirán nada, pero que serán bien (depende de mi estado de ánimo) recibidas. De momento, espero que todas las personas inteligentes y divertidas no se hayan ido de vacaciones. Por lo menos en este lado no lo estamos y, ¿qué ocurre por ahí fuera? Enviad vuestras críticas, chistes y quejas a:

MEGA Golfo
Avda Betanzos, 60 - semisótano A
28034 Madrid

Incordiarme, pincharme, destrozarme, tengo respuestas para todo, ¡Ja, ja, ja!

UNO QUE SE HA EQUIVOCADO DE SECCION

Querido GOLFO:
Me pregunto si me puedes ayudar. Mi tía me ha traído una Game Gear de América y me gustaría tener un adaptador de corriente para utilizarla, pero no sé dónde encontrarlo. El adaptador de aquí es demasiado grande para la ranura de la Game Gear. Por favor indicadme dónde puedo conseguir lo que necesito. Agradeceré cualquier tipo de información.

GOLFO: Hmmmm. La verdad es que es posible comprar un adaptador de fuente de cuatro vías con el que podrás utilizar Tu Game Gear yanqui con una fuente de energía oficial. Lleva la máquina y la fuente a una tienda especializada en electrónica y ellos sabrán darte lo que necesitas.

IR A RAUDALES

Querido GOLFO:
Estoy mosqueado por lo cutres que pueden llegar a ser las conversiones arcade. Mi segundo juego preferido es Rampage, y tengo que usar un Master System Convertor para poder jugar. ¡Estoy que echo chispas! gráficos de pena, sonido para vomitar y me lo termine en un momento. La expresión de los monstruos es inalterable. Estoy seguro de que hay mucha gente que piensa como yo, porque el caso no se centra únicamente en Rampage. Por cierto, pienso que vuestra revista va a ser la monda y compraré todos los números en cuanto los vea en el kiosco.

GOLFO: ¡Qué mala sueeerrrte! La verdad es que lo que tu deseas es más barato. Un disfraz de gorila, un par de cajas de cerillas pintadas como edificios, un par de bolsas de soldaditos de juguete y ya puedes hacer realidad tus fantasías.

LOS TIEMPOS DEBEN CAMBIAR

Querido GOLFO:
Ya está dicho, ¡vamos a morir todos!
Me refiero a esa noticia en primera plana sobre la influencia de los juegos de ordenador en los niños, con historias tan divertidas como esa del chico americano que le pegó un tiro a su vecina porque le habían prohibido jugar con su Nintendo.
Los guardianes de la moral pública han puesto a los vídeo juegos en su punto de mira y no van a hacer concesiones. La "mayoría moral" piensa defender a ultranza eso de que los vídeo juegos aumentan el nivel de violencia y que los niños son adictos a los juegos, simplemente porque ellos creen que es así. Por lo tanto es tú misión convencer a la gente de la falsedad de estas afirmaciones, porque puede que tengamos que despedirnos con un beso de nuestros dulces e inocentes amiguitos Sonic, Mario y todo el equipo de Streefighter 2.

GOLFO: Todo eso son artículos sensacionalistas, desproporcionados dirigidos directamente a sus lectores, unos aerófagos deprimidos de mediana edad que sufren de tecnofobia. La misma ridiculez tuvo lugar hace 30 años, exactamente cuando se dijo que los cantantes de rock estaban poseídos por el demonio. Ahora le ha caído el muerto a los vídeo juegos. Durante los últimos 15 años, millones y millones de personas han jugado con estas máquinas sin efecto secundario alguno. De hecho el pasado año el gobierno de Estados Unidos invirtió varios cientos de miles de dólares en la investigación de los vídeo juegos, y el resultado obtenido (que no el deseado) es que los vídeo juegos no tenían efecto alguno en la persona situada al otro lado de la pantalla.

PARA LLORAR

Querido GOLFO:
Soy otro de los millones de propietarios de una Master System y me siento francamente abochornado. Donde quiera que voy la gente me señala con el dedo y se ríe de mi por tener una Master System y seis juegos. Me gustaría comprarme otra consola, pero mi miserable presupuesto (500 pelas a la semana por chapuzas) me lo pone imposible. Mis amigos disfrutan de 2.000 a la semana, por lo menos, y en lugar de vender su vieja consola se la regalan a sus abuelos o la tiran por la ventana.
La verdad es que me gustan algunos de los juegos de mi Master System, como Bubble Bobble, Spy vs Spy y Wonderboy in Mosnterland, pero no hay nada nuevo que pueda competir con lo de Nintendo o Megadrive. Serías compasivo con nosotros, miserables poseedores de Master System, y darnos alguna noticia que haga que se les caigan las medias a nuestros competidores de 16 bits.

GOLFO: Tu caso es muy simple. O te tiras del viaducto y quedas como un héroe, o te quedas con tu consola sin dejar de ser la mofa del barrio.

NADA QUE HACER

Querido GOLFO:
¿A que ésta es la carta más corta que has recibido?

GOLFO: No.



MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB

Una excelente simulación de submarino en la que tendrás que completar diez misiones como comandamante de submarino americano, y seis como ruso. Aunque suene aburrido, es muy convincente y se lo recomendamos especialmente a aquellos que quieren algo diferente (con mucha "profundidad" iho, ho!).

GLOBAL 88%

ALIEN III

Un soberbio juego de plataformas de desplazamiento en ocho direcciones que te pone al control de Ripley, rescantando prisioneros y reventando Aliens a izquierda, derecha y centro. Excelentes gráficos y una sorprendente banda sonora añaden mucha jugabilidad, aunque fastidia un poco que las acciones se repitan tanto.

GLOBAL 89%

ALIEN STORM

Una increíble conversión de la máquina de los salones recreativos, con geniales gráficos y acción super divertida hasta para dos jugadores. El gran problema es que es demasiado fácil. Por alguna razón desconocida, la versión de importación es mñas difícil, pero aún así, sigue siendo sencillo terminarlo. Aquellos recién incorporados a la Mega Drive, lo encontrarán interesante, pero los expertos lo terminarán en dos patadas.

GLOBAL 78%

AQUATIC GAMES

James Pond vuelve en esta rara simulación de multiples acontecimientos deportivos en la que los textos son mejores que la jugabilidad. Es demasiado simple, y se tarda muy poco tiempo en controlar los aconteciemintos, lo que le resta mucha adicción al juego.

GLOBAL 61%

ARCH RIVALS

Esta es una simulación de baloncesto muy triste con sólo cuatro jugadores en pista, con un control de colisiones patético y un sistema de control decepcionante. El juego es muy superficial y no garantizamos que nadie aguante más de una hora jugando.

GLOBAL 40%

BACK TO THE FUTURE III

Un juego de cuatro niveles basado en la famosa película. Los gráficos y los sonidos son excelentes, y el juego es muy divertido y alegre. El único problema es que es bastante fácil, y solamente los novatos de la Mega Drive sacarán provecho de él.

GLOBAL 77%

BATMAN

Los gráficos y los sonidos son verdaderamente tremendos y hay una gran cantidad de melodías rock para acompañar la acción en las plataformas. El único problema es que el juego es fácil, por lo que adictos a las plataformas, estáis avisados.

GLOBAL 83%

BATMAN RETURNS

Grandes pero muy pobremente animadas figuras combinadas con una jugabilidad no muy por encima de la media de los juegos de plataformas y controles que no responden para producir un juego no muy original, pero con un aire gótico. Hace falta mucha habilidad para completarlo, si es que lo puedes soportar.

GLOBAL 77%

BONANZA BROS

Como Alien Storm, está es otra estupenda conversión a la que vamos a tumbar por su excesiva facilidad. La acción con dos jugadores es divertida, pero lo que necesitas al final del día es un poco de difcultad. Además, a no ser que seas un novato, sencillamente no te dará gran cosa.

GLOBAL 73%

COLUMNS

La respuesta de Sega al Tetris, es un excelente juego tipo puzzle. Hay una amplia variedad de opciones, incluyendo escenas a realizar en un determinado tiempo, como si fuera un aracade. Tres niveles de sificultad, nueve niveles de comienzo y un modo de juego doble, le dan al juego una gran jugabilidad.

GLOBAL 91%

CORPORATION

Un juego altamente original de espionaje en 3D. Eres un agente secreto que tiene que limpiar de corrupción la superpotente Corporación. Un juego de rol altamente adictivo. Muy recomendable.

GLOBAL 86%

DESERT STRIKE

El finamente expuesto fin de este juego es tomar el control de un helicóptero de ataque y hacer lo que las fuerzas armadas deberían haber hecho con Saddam Hussein y sus fuerzas hace 12 meses. Es uno de los mejores mata marcianos jamas escrito, con un montón de características originales, y que ningún jugador de Mega Drive debería olvidar.

GLOBAL 94%

DJ BOY

DJ Boy es una especie de mata marcianos sobre ruedas. Y mientrás que es muy divertido, sufre de un pequeño problema; es condenadamente sencillo. Para los fans de las maquinitas de marcianos.

GLOBAL 78%

ECCO THE DOLPHIN

Un clásico absoluto de la Mega Drive, que debe mucho al original, además de ser completa y totalmente adictivo. Una gran historia, unas animaciones de delfines alucinantes y un fantástico sonido, le hacen un contendiente muy difícil de batir en busca del mejor juego para Mega Drive.

GLOBAL 97%

F-22 INTERCEPTOR

Esta simulación de avion de combate es verdaderamente superior. Junto con todas su características y opciones, hay alrededor de 100 misiones para probar y la élite de los pilotos también está incluida. Incluye un generador de misiones para que puedas crearlas por tu cuenta y riesgo. Algo que aquel que quiera pilotar un avión de combate debiera tener.

GLOBAL 93%

FERRARI GRAN PRIX

Bien presentado, con algunas opciones que necesitan mucha habilidad, Ferrrari está inseparablemente unido al hecho de que el juego original es muy apagado. La nueva versión 3D es odiosa y asquerosamente aburrida. No lo compres.

GLOBAL 45%

GALAHAD

Una excelente aventura arcade del tipo de Shadow of the Beast, Galahad está adornado con unos gráficos excelentes y un sonido explosivo. La jugabilidad es grande, con muchas cosas para hacer y niveles por conquistar. Un juego que te durará mucho.

GLOBAL 86%

GHOULS'N' GHOSTS

Ghouls'n' Ghosts es una excelente conversión del uego clásico de las máquina de monedas, que combina unos inmejorables gráficos con un sonido genial y una jugabilidad a toda prueba. Es realmente un juego soberbio, algo que no deberás dejar escapar.

GLOBAL 93%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una réplica perfecta de la máquina recreativa original, que añade algunas opciones más como por ejemplo, batalla uno contra uno, una mini-misión para los novatos y algunos niveles

más que no aparecían en la máquina original. Todo junto hace de él una de las mejores conversiones de máquina recreativa. ¡No te lo pierdas!

GLOBAL 94%

GRANDSLAM TENNIS

También conocido en los Estado Unidos como Jennifer Capriati Tennis, este bien parecido simulador deportivo es tan bueno como Super Tennis para NES. La inteligente jugabilidad se ve tumbada por la lentitud de las figuras.

GLOBAL 85%

GREEN DOG

El nuevo héroe estrella de Sega tiene un aspecto muy bueno, pero es un aburrido juego de plataformas que sufre de la falta de variedad y tiene muy pocas características originales.

GLOBAL 49%

HOME ALONE

Este es un juego muy extraño. Guia a Kevin (Macaulay Culkin) alrededor de su distrito en su patin de nieve, protegiendo las casas del ataque de los ladrones. Home Alone es un juego diferente, pero no deja de ser aburrido y repetitivo. No es muy recomendable.

GLOBAL 43%

JAMES POND

Un discreto y entretenido juego acuático de plataformas, con doce niveles que te darán muchísima diversión. Hay infinidad de niveles escondidos y los adictos a los juegos de plataformas se lo pasarán en grande.

GLOBAL 77%

JOE MONTANA'S FOOTBALL

Un bonito juego de fútbol, pero no tiene la profundidad, las opciones o la competitividad de John Madden's Football. Vete a por Madden - o si quieres algo diferente, Joe Montana II.

GLOBAL 73%

JORDAN VS BIRD

No te asustes ante los nombres de las estrellas. Esto no es baloncesto, es una versión reducida a un uno contra uno. En su defensa diremos que tiene muchas opciones con las cuales pelearse, pero esto no evita que el juego sea aburrido y tonto, con pocas cosas que te ofrezcan diversión. Evítalo.

GLOBAL 40%

KLAX

Aquellos que en su dia jugaron con la máquina recreativa, agradecerán esta excelente conversión.

GLOBAL 85%

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Krusty tiene un problema. Su emisora de TV está siendo atacada por una plaga de ratas y él tiene que echarlas de allí - ¡YA! Es como una especie de Lemmings, solo que esta vez tienes que conducirlos hacia su extinción. Los gráficos son majos, el sonido es realmente bueno y el juego es bastante adictivo. Ve a comprartelo.

GLOBAL 90%

LHX ATTACK CHOPPER

Un simulador de vuelo excelente de la gente que te brindó F-22 Interceptor. No es tan excitante como F-22 en terminos de batallas aéreas, pero es mucho mejor como juego de estrategia y como simulador de vuelo. Altamente recomendable.

GLOBAL 89%

LOTUS TURBO CHALLENGE

Graficamente y sonoramente, este juego es como un mordisco de un perro, pero desde el punto de vista de la jugabilidad y del tiempo que te vas a pasar jugando, es un gran juego - especialmente en el modo dos jugadores. Incluso si estás juegas solo es un gran reto, con sus imposibles de alcanzar limites de tiempo y la gran cantidad de pistas disponibles.

GLOBAL 84%

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

Uno de los mejores juegos de plataformas para Mega Drive existentes. Combina unos gráficos excelentes con una jugabilidad también excelente para dar lugar a un reto fantástico.

GLOBAL 93%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece al jugador seis pruebas olímpicas. Estas son: martillo, lanzamiento de jabalina, buceo, 100 metros lisos, natación y 110 metros vallas. Aunque es divertido y está muy bien adornado, no hay mucho en el juego que te pueda mantener ocupado y, sorprendentemente ¡no hay modo de dos jugadores! Es también muy poco original. Ya lo hemos visto anteriormente.

GLOBAL 70%

OUT RUN

Esta conversión de las máquinas recreativas, sencillamente no le hace justicia al juego. Los graficos y el sonido están a su mismo nivel, pero es en la jugabilidad donde cae por su propio peso, es tan fácil que hasta cualquier tonto podría terminarlo en un pis pas.

GLOBAL 69%

PGA TOUR GOLF II

Indudablemente el mejor juego de golf de todos los habidos en cualquier consola. Planteado inicialmente como una mejora del original, es de hecho, mejor que aquel. No te lo pierdas bajo ninguna circunstancia.

GLOBAL 95%

RISKY WOODS

Un juego de plataformas razonablemente bueno y divertido. Ahora, es de lo mejor que puedes encontrar de lo que se programa en nuestro país.

GLOBAL 74%

ROAD RASH

Coge tu super moto y lánzate al torneo Road Rush, una serie de carreras en las que el objetivo es viajar a traves de carreteras tipo Super Hang-On involucrándote en actos violentos con otros "Rushers". Montones de carreras, cantidad de motos entre las que escoger e infinidad de retos hacen de Road Rush el mejor de este tipo de juegos para Mega Drive.

GLOBAL 92%

ROBOCOD

Uno de los juegos de plataformas de Mega Drive más perfectos, con unos gráficos realmente excepcionales, sonido espléndido y una jugabilidad genial al mismo tiempo que guias al héroe contra las hordas robóticas del Doctor Maybe. Ponlo el primero en tu lista de compras.

GLOBAL 95%

ROLO TO THE RESCUE

Este juego de plataformas tiene cientos de niveles llenos de juego agradable. Los gráficos son graciosos y sencillos, siendo el juego muy adictivo. El problema es que no tiene ninguna ayuda del tipo grabar/recuperar, por lo que puedes estar jugando durante horas y horas para terminarlo sin poder grabar la partida.

GLOBAL 80%

SHADOW OF THE BEAST II

Es tan lento como el original, pero más frustrante, haciendo de él un juego estupido, de una jugabilidad tonta y a falta de variedad. Pasa de él.

GLOBAL 58%

SMASH TV

Una conversión decente que sufre por culpa de un sistema de control muy pobre y de unas rutinas

anti colisión muy lentas. Los fans de Smash TV, seguramente se divertirán, pero otros encontrarán que la acción no es tanta como se supone.

GLOBAL 72%

SONIC: THE HEDGEHOG

El super héroe de SEGA toma parte en un tipo de juego calcado del super héroe de Nintendo, Mario. Es muy adictivo con unos gráficos brillantes y rápidos. Pero, el juego puede llegar a ser frustrante y los expertos lo tendrá terminado en un par de días.

GLOBAL 90%

SPACE HARRIER II

Despega y batalla contra los invasores

SPLATTERHOUSE II

Una razonable conversión de la máquina recreativa. Este arcade de desplazamiento horizontal falla porque los controles son malísimos, lo que hace que la jugabilidad se vea muy afectada.

GLOBAL 73%

SUPER MONACO GP II

Esta continuación al mejor juego de Mega Drive falla por su excesiva semejanza con el anterior. Las únicas diferencias estan en las nuevas opciones, incluyendo un modo uno contra uno y una especie de consejero de conducción en forma de Ayrton Senna. Es mejor que el primero, pero si tienes aquel, ni te molestes en comprar éste.

GLOBAL 87%

TALE SPIN

Un juego de plataformas con un aspecto muy agradable, aumentado por la excelente fase arcade que se ve tristemente abatida por los fallos de programación. Hasta el modo de dos jugadores es asqueroso, no hay quién pueda enfrentarlos a los dos. Una gran licencia estropeada por culpa de la falta de atención de los programadores.

GLOBAL 59%

TERMINATOR II

Uno de los primeros juegos decentes para poder ser utilizado junto con Menacer. Tiene buenos gráficos, y muchísimas cosas para explotar, siguiendo el guión de la película fielmente. Pero los controles tan confusos que tiene, la facilidad a la hora de completar los niveles y el tonto desarrollo, no nos llevan a ninguna parte.

GLOBAL 75%

THUNDERFORCE IV

La continuación a uno de los mejores juegos de Mega Drive es tan bueno como su predecesor, con muchos más mundos para explorar y gráficos incluso más expectaculares. Aunque la jugabilidad no difiere mucho de aquella que fue la anterior a esta.

GLOBAL 89%

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIE-GO?

Un juego educativo decente. Desafortunadamente, con lo educativo que es, la jugabilidad es francamente nula, seguro que lo abandonarás en dos días.

GLOBAL 63%

WORLD OF ILLUSION

Mickey y Donald hacen su aparición en este intento de juego de plataformas. Aunque parezca fácil, es tan bueno, con unas figuras y unas animaciones geniales, además de jugarse estupendamente, lo que sugeuramente hará que vuelvas a jugarlo muchas veces. Merece la pena echarle un vistazo.

GLOBAL 91%

WWF WRESTLEMANIA

Definitivamente el mejor juego de Pressing Catch alrededor del planeta en este momento. Gran cantidad de movimientos y razonables animaciones, pero en el modo un jugador te cansas enseguida. Algo que no debería faltar en la lista de compras de los fans de WWF.

GLOBAL 80%

XENON 2

Este juego tuvo un gran éxito en Amiga, pero no es muy bueno para lo que es el estándar en Mega Drive. Gráficamente impresionante y con un desplazamiento vertical excelente, se queda como recomendable para aquellos a los que les gusten los arcades.

GLOBAL 82%

MASTER SYSTEM

AFTERBURNER

La máquina recreativa era divertida por su cabina movible y sus bonitos gráficos así como su atronante sonido, pero tristemente la conversión para Master System no tiene nada de lo anterior. El juego es aburrido y muy fácil. Para los amantes de las máquinas recreativas.

GLOBAL 51%

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

El último y mejor juego de la serie Alex. Posee ahora los poderes mágicos de los Ninja y tiene que atravesar una parodia del terreno de Shinobi para rescatar a su chica. Es un juego divertido y entretenido con gráficos inteligentes y sonido adecuado. Recomendado.

GLOBAL 90%

ARCADE SMASH HITS

Potencialmente, este es un buen juego. Incluye Missile Command, Breakout y Centipede en un solo cartucho. El único problema es que la conversión mas acorde con la realidad es Missile Command, las demás no son muy acertadas. Una oportunidad perdida.

GLOBAL 51%

ASTERIX

Asume el papel de Astérix u Obélix en este nuevo juego de plataformas. Los gráficos son estupendos, los sonidos no son tan malos y se deja jugar muy bien. Desafortunadamente, hay algunas frustraciones por culpa de muertes instantáneas y continuaciones infinitas con puntuaciones comenzando en cero. A pesar de todo, en general es un buen juego.

GLOBAL 80%

AZTEC ADVENTURE

Considerando el resto de los juegos de rol para esta Sega, esta es una oferta muy pobre y la única recomendación que podemos hacer es que mires a las demás y ievites a esta como a la plaga!

GLOBAL 38%

BACK TO THE FUTURE II

Como Marty McFly debes terminar cinco niveles de plataformas, patinetes y rompecabezas. Esto es, si antes no te has dormido. Sí, es un somnífero estupendo - y es frustrante cargarlo. Añade a esto la pobre secuencia de presentación y, ya lo puedes asar como a un pavo.

GLOBAL 37%

BACK TO THE FUTURE III

¡Marty está de vuelta! Con unos excelentes gráficos y sonido, es un juego divertido que se ve penalizado por los tres únicos niveles que tiene, lo que te llevará a terminarlo muy pronto.

GLOBAL 68%

BANK PANIC

Esta conversión arcade es algo vieja, pone a prueba tus reflejos y la coordinación entre el ojo y la mano. No es un juego muy largo; no tardarás mucho en terminarlo. Pero es un cartucho barato y merece la pena echarle una mirada.

GLOBAL 78%

BATTLE OUT RUN

¡Salta a las autopistas en este juego tipo Chase-HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera! Aunque Battle Out Run no presente un reto tan grande como el de Fire and Forget II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra - dale una oportunidad.

GLOBAL 80%

BLACK BELT

Asume el control de un experto del kung-fu y dirígelo a batallar a través de un terreno con desplazamiento horizontal eliminando a siete tipos diferentes de shinola lo suficientemente tontos como para cruzarse en tu camino. Definitivamente, es uno de los mejores mata marcianos para Sega, y además es muy recomendable.

GLOBAL 81%

CASINO GAMES

Casino es un cartucho de azar que consta básicamente de tres juegos: cartas, máquinas de monedas y petacos. Los gráficos y los sonidos son suficientemente buenos, pero la falta de variedad acaba con el juego. No hay ruleta o dados para ponerle algo más de misterio al asunto y seguro que acabarás por buscar la suerte en cualquier otro juego.

GLOBAL 46%

CHOPLIFTER

Con unos gráficos excelentes y una jugabilidad que pone a prueba tus habilidades, Choplifter es uno de los mejores mata marcianos del momento. Despega con él.

GLOBAL 89%

CHUCK ROCK

Uno de los mejores juegos de plataformas para Master System. Puntua muy alto en el apartado de gráficos y sonido, con una jugabilidad fuera de toda duda. Se merece tu atención.

GLOBAL 90%

ENDURO RACER

Este juego basado en las carreras de motocross es uno de los cartuchos Sega Master System más fácil de completar. Diez niveles de desplazamiento diagonal entre la llegada y tú. Y hasta cualquier pardillo podría terminarlo en una sentada. Zzzzzz.

GLOBAL 32%

F-16 FIGHTER

Parece algo impresionante, pero es francamente blando en lo que se refiere a dureza. Vuela con el F16 Fighter contra las oleadas de aviones enemigos y reviéntalos a todos. Los gráficos y sonidos son normalillos y el juego se vuelve muy tonto. Evítalo.

GLOBAL 48%

FANTASY ZONE

Este super mata marcianos de desplazamiento horizontal tiene los gráficos más coloristas jamás vistos. La jugabilidad es excelente y hay suficientes retos como para mantener entretenido durante mucho tiempo al más purista de los amantes de los arcades.

GLOBAL 87%

FIRE & FORGET II

Fire and Forget II, a quemar la carretera, es muy rápido y bonitamente duro hasta el punto de llegar a dejarlo por su dificultad. Sin embargo, una vez que te has hecho a la velocidad de las cosas, te introduces en la acción y te entregas al reto. Algo que no debiera faltar en las estanterías de aquellos que gustan del terror en las autopistas.

GLOBAL 86%

GAUNTLET

La máquina recreativa causó verdadera sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, Gauntlet no perderá su sentido por muy rápido que lo aficiones. Si tienes una Sega, hazte un favor a ti mismo y cómprate el cartucho.

GLOBAL 90%

GHOST HOUSE

Los gráficos de Ghost House son del tipo grande; grandes cabezas, grandes ojos y pequeños cuerpos. El sonido es divertido y gracias a su reducido precio, ofrece entretenimiento que cualquier usuario Sega puede tener.

GLOBAL 71%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una conversión fantástica de la máquina de monedas, con cinco duros niveles de acción. Los gráficos y sonidos son algo fuera de serie. Recomendado para los grandes consoleros.

GLOBAL 92%

GOLFAMANIA

Golfamamia te deja jugar 18 hoyos en la agradable comodidad de tu sofá. Es sencillamente estupendo, con su excelente jugabilidad y los buenos gráficos te mantendrá entretenido durante mucho tiempo. No te lo puedes perder - dile a tu padre que te lo compre, ¡seguro que le encantará!.

GLOBAL 83%

IMPOSSIBLE MISSION

Impossible Mission suena muy bien, con unos efectos atmosféricos de alta clase. Pero lo más importante de todo es que jugar es brillante. Un juego fantástico, destinado a ser uno de los clásicos juegos Sega.

GLOBAL 97%

KLAX

Este super rompecabezas estaba de moda en California hace un tiempo. Al final, ha llegado para Master System. Por lo que ¿es bueno? Bien, por supuesto que lo es. Si eres un auténtico cerebrito, pruébalo.

GLOBAL 88%

LEMMINGS

Más de 100 niveles en los que tendrás que salvar a los verdes melenudos de una muerte cierta. Una conversión increíblemente buena - tu colección no estará completa sin él.

GLOBAL 95%

MARBLE MADNESS

Conversión del super éxito de Atari, conserva todo lo bueno de la máquina de monedas. Desafortunadamente, el juego es muy lento y el sistema de control malo. Desagradable.

GLOBAL 70%

NINJA

Aunque los gráficos son bastante simples, la acción al estilo japonés es bastante adictiva. El nivel de dificultad está preparado de tal manera que va creciendo según vayas entrando en el juego, y hay diez niveles a completar. Si estás buscando un arcade de combate diferente, quizá sea éste.

GLOBAL 80%

NINJA GAIDEN

Un excelente mata marcianos de desplazamiento a cuatro bandas. Ninja Gaiden se lleva muchos puntos por lo rápido y atrayente de su acción. Puede parecer fácil, pero seguro que volverás a él después de unos meses.

GLOBAL 83%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanzamiento con arco. Repetitivo y sencillo, a pesar de todo el juego es bueno. Mejor te pasas por tu tienda habitual a buscarlo.

GLOBAL 81%

OPERATION WOLF
Como Comando especial has sido elegido para eliminar a todo bicho viviente a través de los seis terrenos de desplazamiento horizontal utilizando la cruz para apuntar y disparar tu arma. Combinando buenos gráficos con una buena cantidad de acción, es una conversión de recreativas que cualquier fan Sega de los mata marcianos tendría que tener en cuenta.

GLOBAL 88%

OUTRUN EUROPA
Out Run Europa te pone a los mandos de varios vehículos diferentes, desde motos hasta jet skí, en un intento de eliminar a una banda terrorista. Tristemente, esta presunta "variedad" no lo salva de ser una verdadera frustración, un juego muy blando y desesperante.

GLOBAL 63%

PAPERBOY
Paperboy es una conversión del popular juego arcade de hace unos años. Eres el chico de los periódicos y tienes que repartirlos por la zona peor construida del pueblo. Con sus fantásticos gráficos y las alegres melodías, Paperboy tiene un hueco asignado en la colección de cartuchos de cualquier consolero Sega.

GLOBAL 89%

PRINCE OF PERSIA
Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico juego de plataformas, con increíbles animaciones. Una larga aventura con muchos niveles y más de lo que un principio puedes suponer. ¡Una compra esencial!

GLOBAL 91%

RASTAN
La versión Sega de Rastan no es mala, y se mantiene medianamente fiel al original, pero desafortunadamente los gráficos son algo confusos. La jugabilidad es muy buena y debería mantener ocupados a los grandes espadachines durante largo tiempo.

GLOBAL 79%

RESCUE MISSION
Rescue Mision es, en principio, muy recomendable, combinando excelencia gráfica con una apasionante adicción. La acción es estupenda y te mantendrá ocupado con tu pistola laser durante más tiempo del que te imaginas. ¡Ve a buscarlo!

GLOBAL 82%

SAGAIA
Conversión de la máquina de Taito, Darius II. Contiene todas las características de la máquina original (junto con un modo simultaneo de dos jugadores). Sin embargo, los gráficos son un verdadero lío, y tiene uno de los peores parpadeos que hemos podido ver en una consola.

GLOBAL 67%

SCI
¡Ooh, eah! SCI de Taito era unas risas, combinando acción de carreras junto con elementos arcade. La mala fortuna ha hecho que esta versión para Master System sea un verdadero desastre, con muy poco de las características originales de la máquina junto con una apabullante falta de velocidad.

GLOBAL 26%

SHADOW OF THE BEAST
¡Grrr! En Shadow of the Beast eres un monstruo que tiene que vengar la muerte de su familia acabando con el malvado Señor de las Bestias. Gráficos decentes junto con unos elegantes sonidos hacen de él todo un clásico.

GLOBAL 80%

SMASH TV
Una conversión desastrosa de la máquina de Williams. Falla miserablemente a la hora de dar algún tipo de acción arcade, junto con cualquier otra cosa que pueda entretenerte. Evítalo, es malísimo.

GLOBAL 27%

SONIC THE HEDGEHOG
Toma el control del legendario erizo azul al tiempo que corre por las plataformas de las minas del Dr. Robotic. Sonic, en su versión para 8 bits es uno de los mejores, sino el mejor juego de plataformas, combina unos desplazamientos suaves con animaciones fluidas y jugabilidad interesante. Imprescindible.

GLOBAL 90%

SONIC THE HEDGEHOG II
¡Qué! ¿pensabas que Sonic había llegado al límite de lo que podía ser un juego de plataformas para Master System?. Bien, ¡prueba esto! El juego se mantiene casi como el original, pero incluye más niveles y mucha más adicción. ¡Brillante!

GLOBAL 96%

SPACE GUN
Esta conversión del alegre mata marcianos tipo Op Wolf es seguramente uno de los peores títulos Master System del momento que pueda ser pagado con dinero. Los gráficos son decepcionantes, la animación 3D es francamente risible y suena una irritante cacofonía como música de fondo. La jugabilidad es, bueno, no la hay. Todo esto hace que te recomendemos Space Gun para utilizar el cartucho contra tus hermanos.

GLOBAL 16%

SPEEDBALL
Esta una buena conversión del título para Amiga, especialmente con el nivel de dificultad que tiene para dos jugadores. Sin embargo, ha sido superado por su sucesor, Speedball II.

GLOBAL 79%

SPIDER-MAN
Sí, es otro juego de plataformas, pero esta vez es diferente. Spidey puede hacer casi todo aquello que hacía en los comics, como por ejemplo colgarse con las telas, hacer escudos y tirar bolas de tela. Spider-Man se juega muy bien, tiene buenos gráficos, unos sonidos normales y te costará terminarlo. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

SPY VS SPY
Spy vs Spy se define como un juego arcade entre dos jugadores que no sorprenderá a nadie por sus gráficos y sonido, pero sí por la calidad de su juego. Ve pronto a buscarlo, te llevarás una sorpresa.

GLOBAL 88%

SUPER KICK OFF
El legendario Super Kick Off se parece demasiado a la versión de Amiga, y se juega tan brillantemente como aquel. Un juego soberbio - uno de los mejores - para todos los futboleros. Y que tampoco debiera faltarle a nadie por las demás razones.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP
Aunque comparte su nombre con la carrera 3D de la máquina recreativa de Sega, no es una conversión estrictamente hablando. Pero no estamos diciendo que sea mala. El 3D es rápido y efectivo y se juega muy bien, incluso hasta en el modo un jugador en el que corres contra una cuadrilla de coches bobos controlados por el ordenador. Si estás buscando algo que requiera habilidad, para de buscar, lo has encontrado.

GLOBAL 92%

SUPER MONACO GP II
¡Uah! Lo que podía haber sido una estupenda secuela al juego original, se ha convertido en una birria por la falta de velocidad. Aunque parezca que vas a 200 mph, parece un cuarto de la velocidad real. Adiós interés, adiós alegría. La gran cantidad de opciones es excelente, pero la jugabilidad es casi nula.

GLOBAL 41%

SUPER SPACE INVADERS
La idea detrás del lanzamiento de Super Space Invaders era adornar el juego original con algunas

de las nuevas características de los actuales juegos masacra marcianos - más energía y desplazamientos, por ejemplo. Funciona, y el resto del juego es muy entretenido.

GLOBAL 82%

SUPER TENNIS

Ya es casi un viejo, la acción es algo básica, con no muchas veleidades gráficas o toques mágicos para darle un poco de vida. Aunque se puede jugar razonablemente, no es un rival digno para el reciente Winbledom Tennis.

GLOBAL 82%

TEDDY BOY

Este cartucho no fue nunca un gran cartucho, pero con su nuevo precio no es una mala compra. Los gráficos no son malos, pero tampoco buenos, y la jugabilidad no es muy allá. A pesar de todo es un juego decente para unas cuantas horas.

GLOBAL 69%

TERMINATOR

Una interpretación genial de la película de 1984. Es mucho mejor que la versión para Mega Drive. Se necesita mucha habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por intentar proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator. Se hace necesaria una investigación.

GLOBAL 82%

TRANSBOT

Este temprano mata marcianos de Sega se ve algo desangelado ante éxitos posteriores como por ejemplo R-Type, pero por lo menos tiene algunas armas más para mantenerte ocupado. La otra ventaja es que es un cartucho no muy caro.

GLOBAL 75%

VIGILANTE

Esta conversión del éxito de las recreativas intenta mantenerse todo lo fiel posible, a pesar de los parpadeos de algunas de las figuras y sus sonidos son algo liantes. Sin embargo, la jugabilidad se mantiene, por lo que si estás detrás de un mata marcianos no muy pesado, este es tu cartucho.

GLOBAL 72%

WINBLEDOM TENNIS

Este el mejor juego de tenis Sega por un minúsculo margen. Es rápido, hay muchos modos de juego y el modo campeonato necesita de mucha práctica para ganar. El modo dos jugadores es aún más divertido. No estaría de más considerarlo si tienes algún jugador más merodeando.

GLOBAL 80%

WONDERBOY

Aunque empieza ya a mostrar su edad y es un poco repetitivo, Wonderboy es aún hoy día una buena oferta, con sencillos gráficos y una banda sonora de lo más alegre.

GLOBAL 80%

WONDERBOY III

Mejor que el primero por una gran diferencia, es un juego que estará en tu consola durante mucho tiempo, pero tampoco es un juego que vayas a terminar en dos días. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es un juego de golf. ¿Qué más podemos decir? Bien, tiene un campeonato exclusivo, acción realista, muchos campos y es un completo desafío. Si te gusta el golf y estás buscando un buen juego de golf, ¿por qué no este?

GLOBAL 92%

WORLD GAMES

Contando con andar sobre troncos, montar sobre toros, saltar barriles y alguna que otra cosa, es completamente desesperante. Aunque gráficamente es muy agradable, pronto se vuelve muy aburrido y terminal. Mejor te olvidas de él.

GLOBAL 50%

WORLD GRAND PRIX

Un juego de carreras muy decente que es gráficamente impresionante y te reta a un desafío completo. No es tan bueno como Super Monaco GP, pero es lo suficientemente diferente como para tener los dos.

GLOBAL 81%

XENON 2

2Otra conversión de Amiga - esta vez del super juego de desplazamiento vertical de los Bitmap Brothers. Los gráficos son geniales, pero el desplazamiento es algo lento y maniático. Sin embargo, lo que cuenta es la jugabilidad y Xenon 2 la mantiene bien alta. Si tuviera unos cuantos niveles más, sería un clásico.

GLOBAL 84%

GAME GEAR

CHUCK ROCK

Sus fantásticos gráficos, su animación de fenomenal factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de lanzamiento de rocas lo convierten en uno de los mejores juegos de acción de plataformas que puedes conseguir para la Game Gear.

GLOBAL 90%

COLUMNS

Es un buenísimo clónico de Tetris. En lugar de hacer líneas horizontales, tu objetivo es crear filas de colores con ayuda de los bloques de cristales en caída. Rápido, adictivo y muy desafiante, pero al mismo tiempo relajante. Una buena compra.

GLOBAL 85%

DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

¡Args! ¡La gran fortuna de Tío Gilito ha sido robada por una malvada bruja! Deteniéndose solamente a recoger su mazo, el Pato Donald la persigue a lo largo de varios niveles de desplazamiento horizontal. Lo que tenemos aquí es un mega-juego de plataforma que incluso dura más que Sonic the Hedgehog. Una opción para la Game Gear que no debe faltar en tu biblioteca de juegos.

GLOBAL 92%

FACTORY PANIC

Conocido como Hassle Golby en Japón, en este juego tú eres nada menos que Mikhail Gorbachov, y tu misión es alimentar a los hambrientos soviéticos conduciendo hacia ellos las provisiones que necesitan en cintas transportadoras. Este juego es bastante divertido, y además incluye gráficos y sonido bastante buenos. La naturaleza sencilla del juego lo convierte en una apuesta adictiva que merece la pena.

GLOBAL 82%

G-LOC

Vuela sobre el paisaje tridimensional derribando aviones e instalaciones enemigas en esta conversión de la máquina de monedas de Sega, que ya era sorprendente en el aspecto gráfico. Los gráficos de G-Loc no están mal, pero el juego tiene un ritmo bastante frenético y dispones de un montón de niveles que superar.

GLOBAL 82%

INDIANA JONES III

Unete a Indiana Jones en sus correrías por cinco niveles de acción de plataformas, tratando siempre de estorbar a los nazis en sus esfuerzos por localizar el Santo Grial. Gráficamente te proporciona exactamente lo que la Game Gear puede ofrecer. Pero es una pena que sea tan difícil, ya que tiende a cansarte un poco, pero de todos modos es un juego bastante bueno.

GLOBAL 83%

MICKEY MOUSE

¡Oh, no! ¡Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey! Por eso, inevitablemente Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataforma del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para la Game Gear.

GLOBAL 91%

NINJA GAIDEN

Conviértete en Ryu, el maestro ninja, en su travesía por los escenarios de desplazamiento horizontal, dando palizas a troche y moche a los diabólicos seres con los que te encuentras. Es muy rápido y extremadamente frenético, y lo único que lo estropea es que es demasiado fácil.

GLOBAL 86%

OUTRUN

Ponte al volante de un Ferrari Testarossa y acelera a tope por las carreteras tridimensionales para cruzar el primero la meta en la agotadora carrera Outrun. Sus gráficos son bastante decepcionantes y los sonidos son como gorjeos, pero el auténtico problema es que el juego no es lo bastante divertido.

GLOBAL 64%

OUTRUN EUROPA

Correr a toda velocidad a bordo de Porsches, jetskis o motocicletas puede ser superdivertido en la vida real, pero en la Game Gear, con un planteamiento repetitivo, unos gráficos bastante sosos y un movimiento tridimensional traqueteante no lo es tanto. Sólo medio-medio.

GLOBAL 63%

PENGO

Ponte la heroica capa de un pingüino con sed de venganza y aplasta a los invasores merodeantes con bloques de hielo en esta aceptable conversión de la antigua máquina de monedas. Al igual que PacMan, es sencillo y bastante adictivo, pero la novedad desaparece rápidamente.

GLOBAL 48%

PRINCE OF PERSIA

Es casi tan buena como la brillante versión para Master System, incorporando toda la fenomenal animación, los habilidosos personajes y el excelente planteamiento de la versión original. La acción es también super-rápida, lo que le convierte en una opción que no debes dejar de añadir a tu colección.

GLOBAL 91%

PSYCHIC WORLD

Psychic World es un juego de desplazamiento lateral repleto de seres extraños y misteriosos que tratan de hacerte desaparecer del mapa. En todos los aspectos tiene un nivel medio, pero lo que pasa es que enseguida te cansas de él.

GLOBAL 55%

SHINOBI

Cinco niveles de tajos y estocadas frenéticas te esperan en esta adaptación para Game Gear de la máquina de monedas de Sega. Este juego tiene unos gráficos y un sonido excepcionales, además de un planteamiento que te hace volver a tu Game Gear una y otra vez.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG

El famoso erizo azul de lomo puntiagudo de Sega llega a la Game Gear en este rápido juego de plataformas con unos gráficos excepcionales. Es un excelente título para la Game Gear, en el que la tecnología de 8 bits se aprovecha al máximo. Es divertido y adictivo (aunque un pelín fácil) y merece la pena tenerlo.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG II

De nuevo las púas de nuestro querido erizo azul hacen su aparición, mezcladas con animados gráficos, un planteamiento acelerado y un nivel de máxima dificultad, que lo convierten en una admirable continuación, a pesar de la notable ausencia de Colitas. Sin embargo, la reducida visibilidad hace casi imposible ver donde va Sonic, y en qué se está metiendo. Sin embargo sigue siendo mega-divertido y sería una tontería no tenerlo.

GLOBAL 80%

SPIDER-MAN

El sorprendente Hombre Araña llega a la Game Gear para enfrentarse al Kingpin, a Venom, al Lagarto, al Doctor Octopus, a Electro, al Hombre de Arena y al Duende en una serie de etapas de desplazamiento en ocho direcciones. Es muy divertido de jugar y enormemente desafiante. Una opción obligada para todos los posibles lanzadores de tela de araña e incluso para cualquiera que busque un buen juego de plataforma.

GLOBAL 86%

STREETS OF RAGE

Streets of Rage para Game Gear es un producto gráficamente sorprendente, ¡tanto que es casi exacto a la versión de Megadrive! Aunque sólo hay dos personajes, la acción luchadora de los niveles de desplazamiento es tan divertida como siempre. Hay un par de puntos débiles, como por ejemplo que te dan una paliza inmediatamente después de recuperarte de otras anteriores, pero de todos modos merece la pena echarle un vistazo. El modo de enlace de dos jugadores es también fenomenal.

GLOBAL 80%

SUPER KICK OFF

Esta conversión para Game Gear del mejor juego de fútbol jamás creado es un auténtico éxito, con una acción frenética y de rápida respuesta y un sorprendente manejo del balón. Con uno o dos jugadores, casi se podría decir que es el milagro de las consolas, por lo que en estos momentos es el mejor juego que se puede adquirir para la Game Gear.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Uno o dos jugadores pueden tratar de satisfacer su necesidad de velocidad participando en Super Monaco GP. Esta conversión no es muy fiel a la máquina de monedas de Sega, pero ofrece una cierta diversión. Desgraciadamente, la acción cansa muy rápidamente y los gráficos y el sonido son pura porquería.

GLOBAL 58%

SUPER SPACE INVADERS

Los invasores han vuelto en esta versión revisada de una de las máquinas de monedas que más éxito ha tenido de todos los tiempos. La acción de esta versión portátil del título de la Master System es excepcionalmente frenética, lo que, combinado con su adictivo planteamiento y sus aceptables gráficos, le convierten en una compra esencial.

GLOBAL 85%

WONDERBOY

Esta conversión se mantiene bastante fiel a la máquina arcade original, con la misma acción de desplazamiento horizontal. El problema de este juego es que no hay mucha variedad entre cada nivel en términos de estilo gráfico o planteamiento, y como tal, resulta bastante monótono.

GLOBAL 61%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es una excelente simulación de golf con perspectiva en tercera persona de US Gold. Los gráficos son bastante detallados y el sonido es fabuloso, con unas divertidas voces sarcásticas. Con sus cuatro campos de 18 hoyos, te ofrece mucho juego por su precio. Una apuesta esencial.

GLOBAL 92%

